GAME-SHOW

ARALIK 1995 SAYI:10 60.000 TL (KDV DAHİL)

CYBERIA

FADE TO BLACK

IGOR

STAR TREK

NEEDforSPEED

MORTAL KOMBAT 3

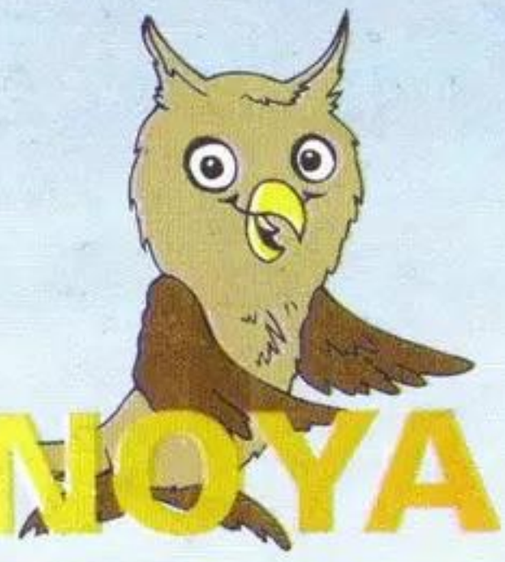
MAC'LE BOYUTLARABASILTIRLAR

YENİ YIL FIRSATLARIMIZ SİZLERİ BEKLİYOR...

I.C.E.4100DXP

INTEL 486DX4-100 CPU, 4MB RAM,,
850 MB Hard Disk, 1MB Vesa Ekran Kartı,
0.28 SVGA Renkli Ekran

985$ + KDV



ve

NOYA CD-ROM DÜNYASI

Sizlere Daima En Yeni ve En İyi
CD'leri En Uygun Fiyatlar İle
Sunmaya Devam Ediyor...

NOYA
BİLGİSAYAR SİSTEMLERİ VE DANIŞMANLIK TİC. LTD. ŞTİ.

NOYA BİLGİSAYAR SİSTEMLERİ VE DANIŞMANLIK SAN. TİC. LTD
Büyükdere Cad. Tevfik Erdönmez Sok. Blok:3 K:7 D:15 Gayrettepe - İSTANBU
TEL : (212) 267 05 06 - 267 27 18 FAX : (212) 267 25

KUNTAY BİLGİSAYAR

HIZLA DEĞİŞEN OYUN PİYASASININ GERİSİNDE KALMAYIN

KUNTAY'A

GELİN, HER HAFTA 2 GİGABYTE BÜYÜYEN ARŞİVİMİZDEN SİZ DE YARARLANIN

YÜZLERCE DİSKLE, READ ERROR'LARLA UĞRAŞMAYIN. ARŞİVLERİNİZ EN UYGUN FİYATLARLA

CD'YE KOPYALANIR.

PAZAR YERİ SOK. NO:27-B FATİH, IST. TEL: (212) 523 80 67

KUNTAY BİLGİSAYAR

GAME-SHOW

Kamer Bilgisayar Tic.San.Ltd
Adına Sahibi:
M. EMİN GÜR

Genel Yayın Yönetmeni:
MURAT 'MAC' ADANÇ

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü:
TİMUR ÇATAKLI

Yayın Danışmanı
MERT TOPÇU

Halkla İlişkiler ve Reklam
Sorumlusu:
ENGİN SÜZEN

Kapak Tasarım ve Sayfa Düzeni
MURAT ADANÇ

Yazarlar:
(alfabetik sırayla)
Timur Çataklı, Muhammet Dabiri, Özgür Gültekin, M.Emin Gür, Tolga Onsal, Onur Özgür, Engin Süzen, Gökhan Tarcan, Mert Topçu, Serkan Uybaş

Dağıtım Elemanları
Levent Yarlı, Onur Özgür, Erdoğan Yarlı

Bayiler

Eskişehir:	**Bimel (222) 2312192**
Bursa:	**Apcom (224) 2210535**
İzmir:	**Bilgisan (232) 4223092**

Film Çıkış
Diacan

Matbaa:
Şan Ofset.

Yazışma Adresi:
Köyiçi Cad. Şair Leyla Sok. Mutlu Han 16/14 80690 Beşiktaş, Istanbul

Tel:
(212) 227 43 16
(212) 227 43 17

Fax:
(212) 259 07 91

NOT:

- Babaa, dür bizi yanlız koyup nerelere gidiyon...
- Ölüm ben yaş haddinden emekli oluyorum. Yakında ölecem. Bundan sonra bu kutsal görev sana düşüyor.Bundan sonra bu sokaktan gelen geçeneşunları söyle: GAMESHOW elinden geldiğince Basın ve Yayın Yasalarına uyar. Bütün yazıların telif hakları GAMESHOW'a aittir. Öyle Cut, Copy, Paste yapılamaz. Yazıların sorumluluğu yazarına, reklamların sorumluluğu reklam veren şirkete aittir. Dergimizin GAMESHOWBBS adlı board'la hiçbir alakası kalmamıştır.
-Burak bunları babaaa, vasiyetini herşeye koydun onu söyle.

Bu Ay

ABUSE
Sonunda PC'de de oynayabileceğiniz bol patlamalı bir platform oyunu var..
12

NEEDforSPEED
Caanıiım arabalarla, güzelim yollarda müthiş bir yarış.
14

MORTAL COMBAT3
Dövüş oyunlarının şahının en yeni, en gelişmiş hali karşınızda....
18

FADEtoBLACK
Bakalım Flashback'i bu yeni haliyle tanıyabilecek misiniz?
24

ALONE2
Klasikler köşesi Alone in the Dark serisinin ikincisiyle sürüyor.
26

HANİ İNSANIN HAYATI FİLM ŞERİDİ GİBİ GÖZÜNÜN ÖNÜNDEN GEÇERMİŞ

BİZİM HAYATIMIZ ZATEN FİLM

EMİN: Herhalde 'The Firm'. Kapitalist dünyada başarılı olmaya çalışan yetenekli genç. Onun için 'Türkiye'nin Bill Gates'i' diyorlar.

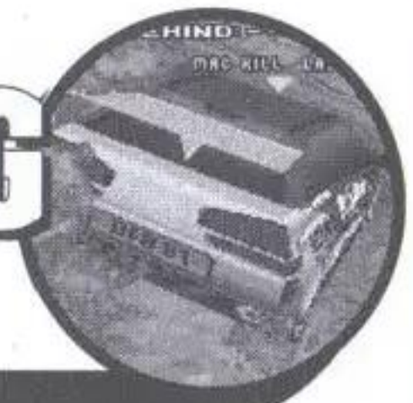
MAC: Anca 'Top Secret' olur. İşler öyle trajikomik bir hal alır ki güler misin, ağlar mısın bilemezsin.

ENGİN ABLA: Yani yanlış anlamayın herhangi bir ima peşinde değiliz ama herhalde 'Paris'te Son Tango' olur. Yani Marlon Abi de ablamıza yakışır hani.

MR OZ: 'Kwai Köprüsü'. Majestelerinin ordusunun kahraman ve gururlu bir üyesi, çünkü o şimdi asker.

04	Haberler	42	Star Trek
08	Seçmece	44	Cyberia
12	Abuse	47	NOT Enough Memory
14	Need for Speed	50	MACbeth
18	MortalCombat3	56	FRP
22	Fade to Black	60	Engin Abia
28	Alone in the Dark2	62	Cheats
34	Fatal Racing		
38	Igor		

FATAL RACING



34 Texture map'li yarış oyunlarının en yenisi son anda dergiye girdi.

IGOR

36 Indy türü adventure'ları özleyenler için sessiz ve derinden gelen bir oyun.

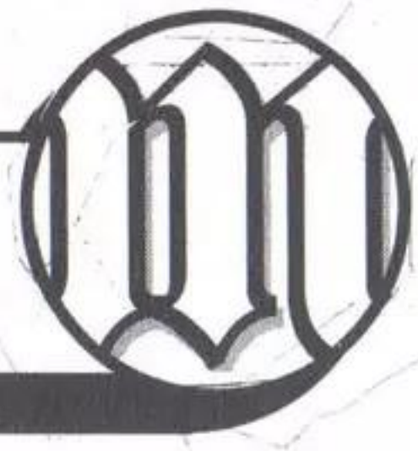
STAR TREK

41 Amacımız uzayın sonsuz boşluğunda asayişi sağlama...

CYBERIA

44 Madem karar verdiniz shoot-em'up yapacaksınız bari böyle kalitelisi olsun.

MACBETH



50 Bu ay da yazmış birşeyler işte. Biz tam anlamadık, bir de siz bakın.

GAME-SHOW

Geçen ay ki hüzünlü yazıdan sonra bu ay, gelecekteki pembe bulutlardan bahsetmek istiyorum. Game-Show dergisi sizin desteğinizle ilerlemeye devam ediyor. İlk çıktığımız aylarda bizleri dükkanlarına almayanlar, bütün yüzsüzlükleri ile bize reklam vermek için sıraya girdiler. Bunları görmek elbette hoşumuza gidiyor. Tabii bize yapılan iyilikleri de unutmadık. Onların isimlerini biz beynimizin bir köşesine kazıdık. Hepsine teşekkür ediyoruz.
Bu ay onuncu sayısı ile karşınızda olduğumuz Game-Show dergisini hala okuyabiliyorsanız, bilin ki arka plandaki isimsiz kahramanların sayesindedir. Onlar inanılmaz bir fedakarlık göstererek hiçbir kişisel çıkar düşünmeden, bu dergi için çalışmış ve bugünlere kadar getirmiştir. En başta sevgili editörümüz, derginin yazarları ve kimlik sütünundaki herkes... Bu kişiler emekleyen bir çocuğu teslim alıp yürütmeyi başardılar. Hepininizi bu kişiler için bir saatlik saygı duruşuna davet ediyorum (az bile).
İşte bu arkadaşlarımızdan ikisini, Onur ve Özgürü, bir süre için T.C. ordusuna gönderdik. Askerlikleri sırasında onlara 'Allah kolaylık versin' diyor, dönüşlerini dört gözle bekliyoruz.
Yaaa...işte böyle...Yazını böyle son gün yazarsan, ne demek istediğini tam söyleyemezseniz, duygularını tam anlatamazsın. Sözün özü şu; bu dergi birkaç tane fedakar arkadaşımız sayesinde elinize ulaşıyor, bunlardan ikisi askere gitti, çabuk gelsinler...
Efendim, hani bizim ilerlediğimiz, doğru bildiğimiz bir yol var ya...Bizim, o yolun üzerindeki seyahatimiz devam ediyor. Herşeye rağmen ve sizin desteğinizle...

M.Emin GÜR

SERKAN: 'The Lion King'. Küçük Simba'yı boşverin, Serkan onun dostu bitli maymun rolünde çok başarılı.

ONÜR: Bir diğer asker arkadaşımız 'Rambo' rolünü biraz kas eksiğine rağmen başarıyla üstleniyor.

MERT: 'Don Juan De Marco' İflah olmaz çapkın yazar gönül maceralarının arasında yazı yazacak zamanı nasıl buluyor acaba?

TİMUR: Cü abimizden 'Dünyayı Kurtaran Adam'. Pek kaliteli ya da orijinal değil ama yine de bir klasik olacak kadar eğlenceli.

YAKINDA GELECEK, YA DA GELİP DE BU AYA YETİŞMEYEN OYUNLAR

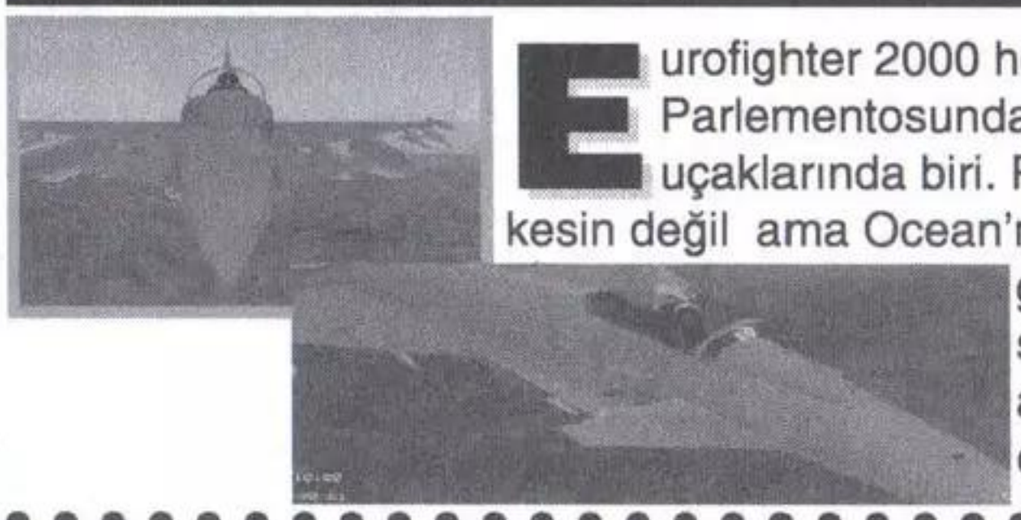
YAKINDA

Sylvester Stallone Judge Dredd'in suyunu çıkardığına göre artık kendimize yeni acımasız katil ruhlu bir süper kahraman bulma zamanı gelmedi mi sizce? Bu tahtın en kuvvetli adaylarından Cyber Mage, Origin ve Electronic Arts gibi iki dev firmanın işbirliği sonucu ortaya çıktı. Cyber Mage geleceğin cyber - gothic- frp dünyasında üç kuruşa çalışan bir kanun adamı. Görevi de doom-vari high-res yollarda ilerleyip yeni neslin kanını emmeye çalışan mafya - vampir - katil tipli kaka adamları avlamak. Cyber Mage bu işi

MIDWAY

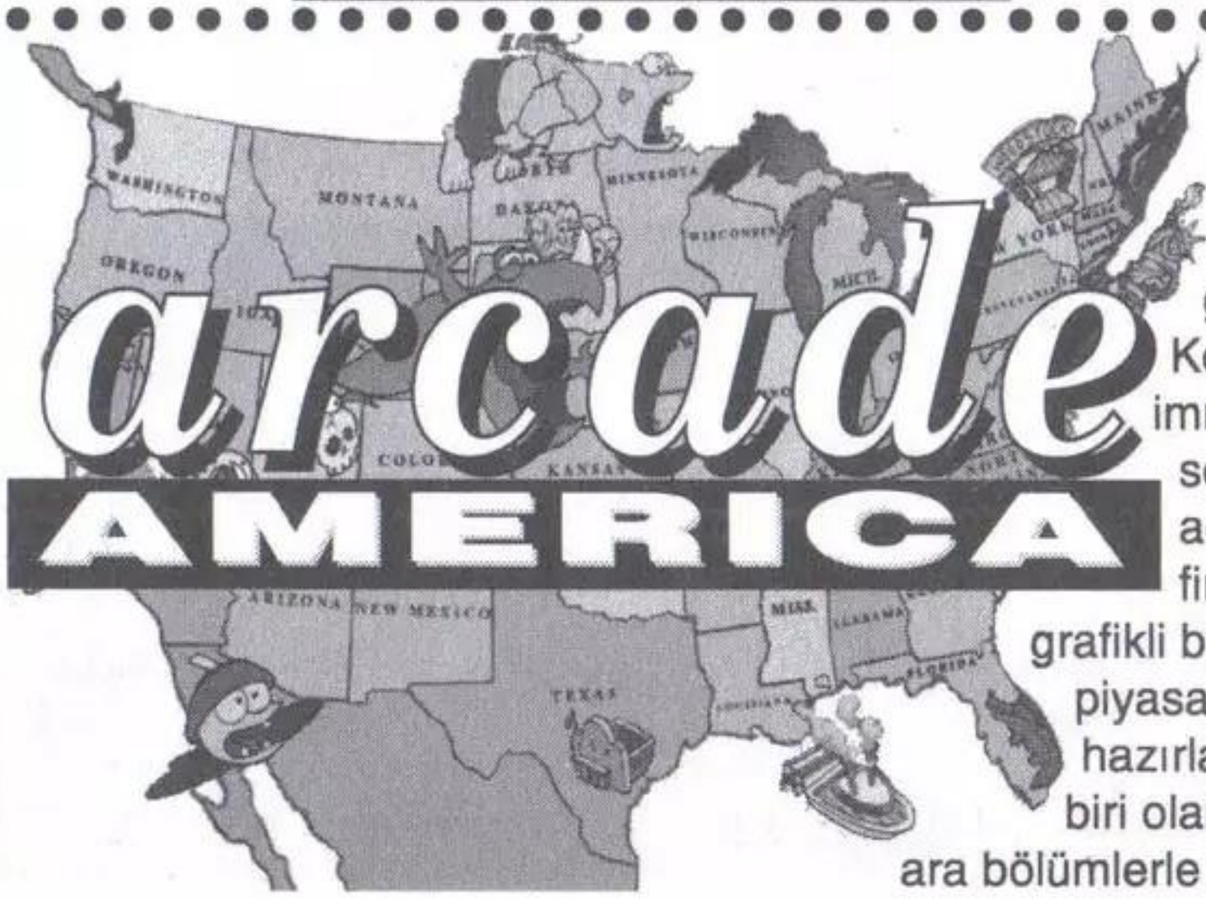
The 7th Guest'in inanılmaz başarısının ardından bir eğlence parkında geçen korkunç olayları konu alan Midway hazırlanıyor. Render karakterleriyle sizi karmaşık bir korku hikayesinin içlerine taşıyacak olan oyun bu kalitesiyle herhalde sadece CD'de piyasaya çıkacak.

eurofighter2000



Eurofighter 2000 henüz kaderi Avrupa Parlementosunda tartışılan geleceğin savaş uçaklarında biri. Proje tamamlanacak mı kesin değil ama Ocean'nın TFX'in kodunu geliştirerek hazırladığı simulasyon son deneme aşamasında. Size özelliklerini yazmak

arcade AMERICA



8 yun makinala rında Silicon Graphics grafikli Donkey Kong'a bakıp imreniyorsanız mutlu son yakın. 7th Level adlı yepyeni bir firma el çizimi grafikli bir dolu yeni oyunla piyasaya girmeye hazırlanıyor. Bunlardan biri olan Arcade America ara bölümlerle birbirini bağlanan

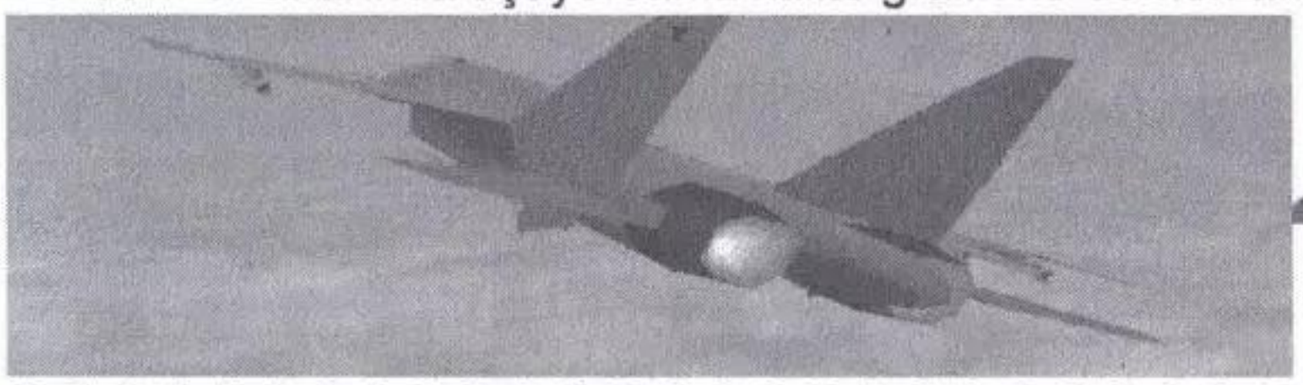
YAKINDA GELECEK, YA DA ASLA GELMEYECEK

tamamen kendi sitilinde yaptığından oyun sırasında bol bol kan dökülüyor haliyle. Hem de ne kan, çünkü önemli bir komando - polis memuru - gizli ajan olarak Cyber Mage'in elinde pek çok silah var. Hatta arada sırada emrine verilen bir tankı bile mevcut. Bu ateş gücü sayesinde düşmanlarının gizli karargahına girip, karanlık koridorlarda yolunu bulup, düşmanın şefini iki kaşının ortasından vurmak onun için çocuk oyuncağı. Uzun lafın kısası, bütün süsleri kazıyıp aldığınızda alın size kaliteli, güzel grafikli bir Doom kopyası daha.

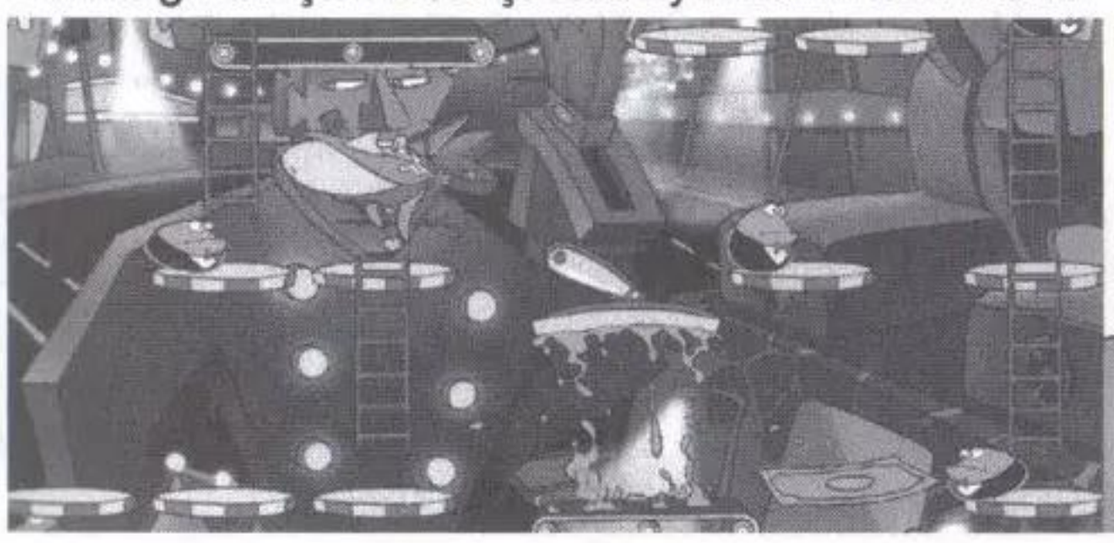
TEK WAR

Uzay yolunun unutulmaz karakterlerinden Kaptan Kirk çaptan düşüp sefere çıkamaz olunca oturup Tekwar adında bir roman yazmış tı. İşte bu edebi şaheser şu sıralarda bilgisayarlara uyarlanmak üzere. Karmaşık bir strateji dersem inanmayın, hi-res grafikli bir doom taklidi daha (yeteeeer)....

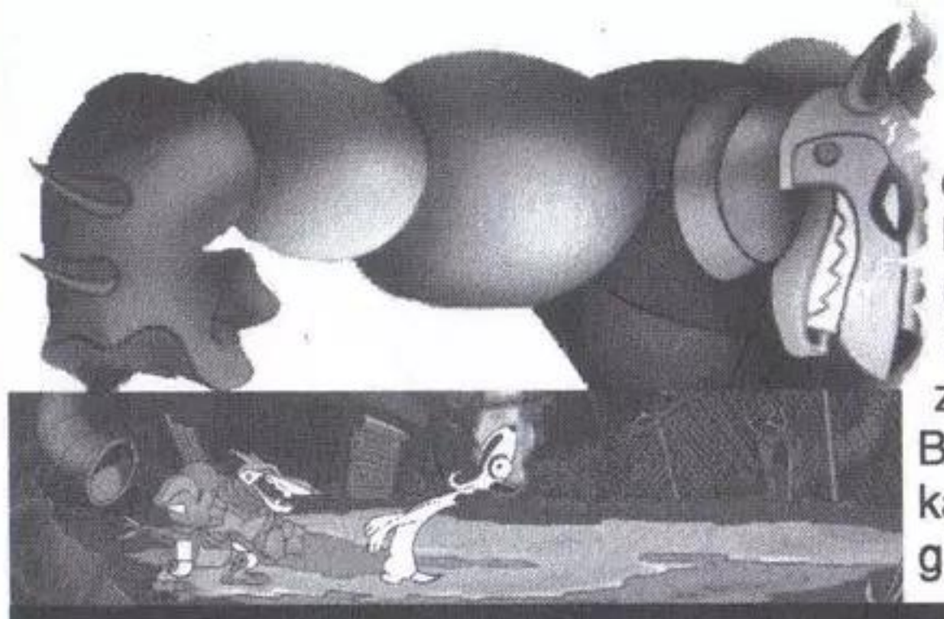
isterdim ama artık simulasyon haberi yaza yaza yoruldum. İşte efendim yeni texture map kaplı vektör grafikler, ilginç görevler, isteyene tam strateji isteyene kolay arcade mode falan. Anlarsınız işte. Yanlız belirtmeden edemicem, oyunu hi-res oynıyacak kadar pahalı bir alete sahip olanlar yaşadı. Pentium civarlarında uçuyorsanız kalite grafik ne demek anlayacaksınız.



bir platform oyunu. Kazara Amerika'nın dört bir yanına dağılan canavar ruhlu oyuncaklarınızı hoplaya zıplaya toplamaya çalışıyorsunuz. High res fonların üstüne usta animatörler tarafından çizilen karakterlerin yer aldığı oyun uzaktan bakıldığında çok fena çocuk oyunlarını andırabilir ama PC'de ikinci sınıf platform oyunları oynamaktan sıkınlar bu kaliteli yapıma dört elle sarılacaklar. Arcade America kardeş oyunu Batlle Beasts'le beraber şu sıralar ülkemize geldi bile.

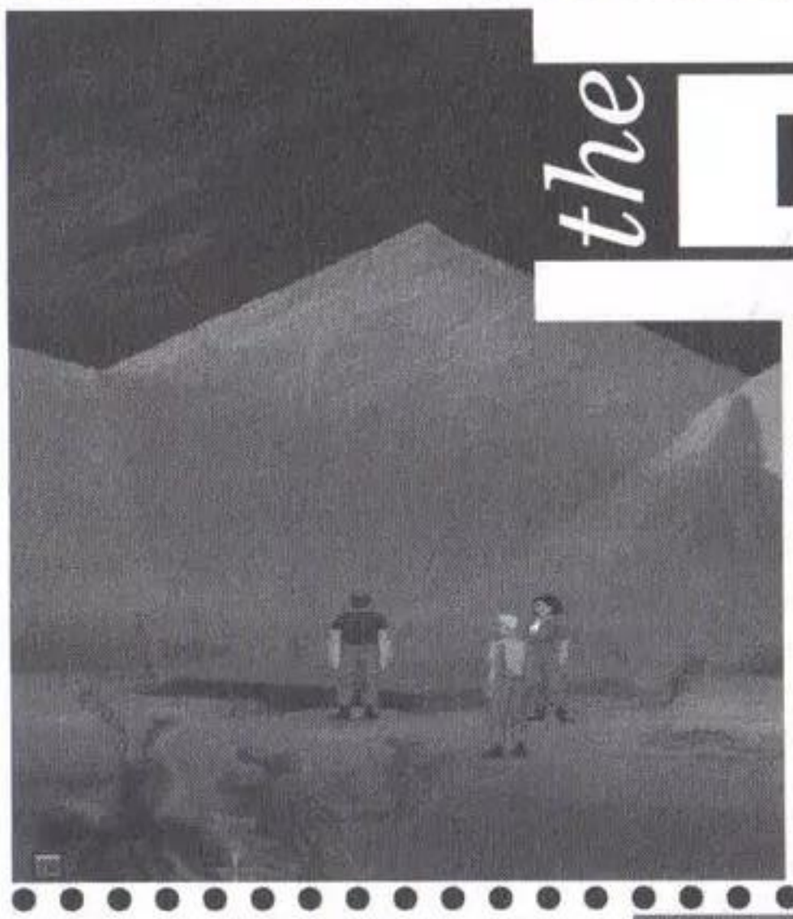


YAKINDA GELECEK, YA DA ASLA GELMEYECEK, YA DA BU AYA GELIP DE BU AYA YETIŞMEYEN OYUNLAR



BATTLE

FX Fighter oynadınız herkesi dövdünüz, Mortal Combat III oynadınız ortalığı kana buladınız ama içinizde hala şöyle hafiften esen bir öldürme duygusu var. O zaman siz bir de Battle Beasts'e bakın, pek öyle havalı karakterleri, yağlanmış kaslı grafikleri yok ama oldukça kaliteli bir dövüş oyunu. Henüz yeni yeni tanışmaya başladığımız 7th



the DIG

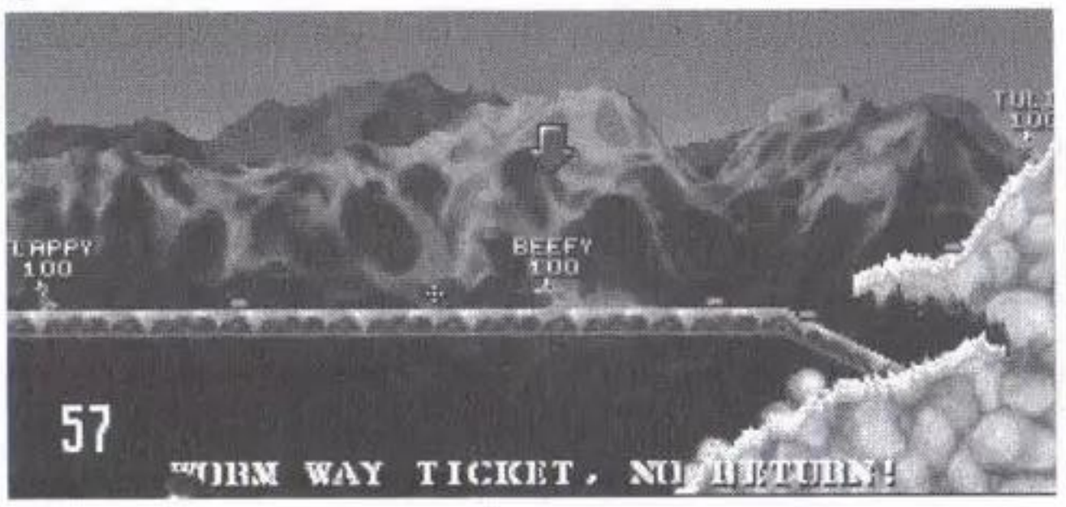
Ula boyu devrilesice Bitli Hassan, nirden seni dinledim de geldim buralara, yoh meteormuş, yok adventure'mış, tövbe tövbe..

-Ağam, güzel ağam, bah öyle dime bağa, aha bu The Dig, goskoca LucasArts'ın yeni oyunu. Daş gibin adventure.

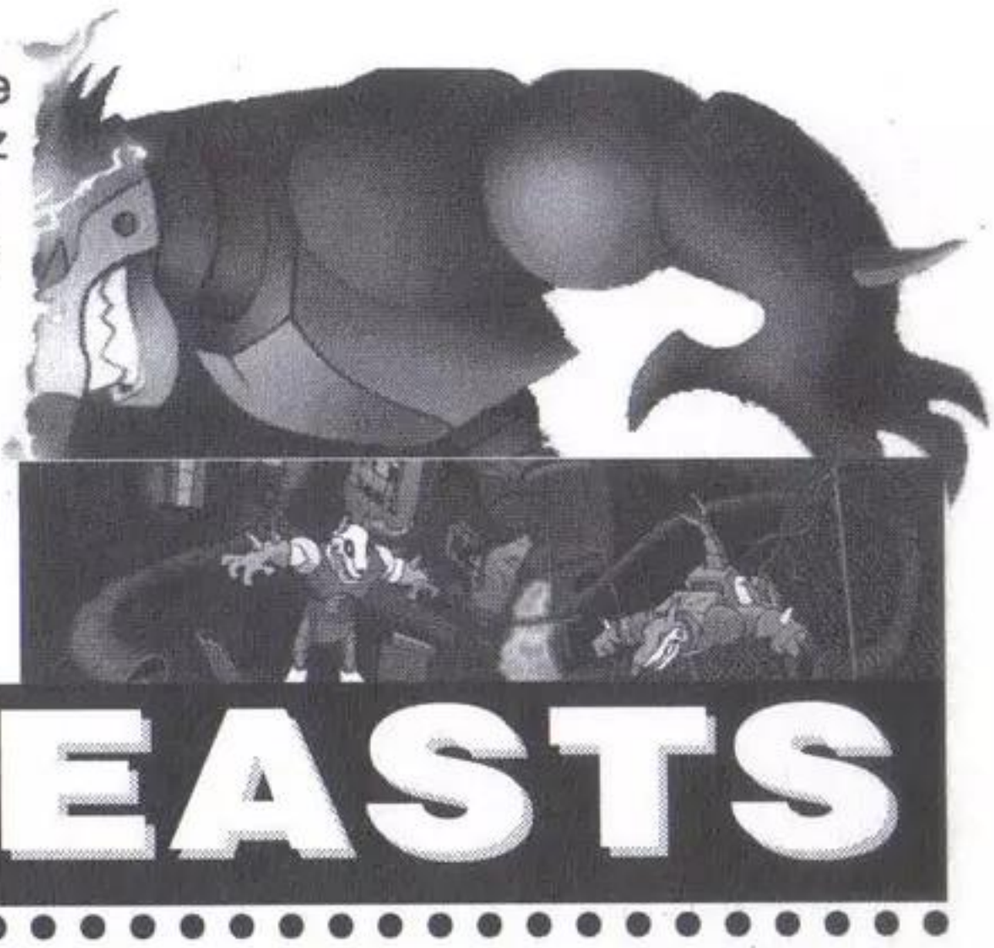
-Ula ben neyleyim Arts'ı martsı. Ben

Worms

Lemmings oynamayı sevmeyen yoktur herhalde. Ama ne kadar Lemmings hastası olursanız olun eminim onları kurtarmaktan sıkılıp zaman zaman o küçük yeşil zıpırların ölmesini istemişsinizdir. İşte size intikam fırsatı. Yakında gelecek oyunlardan olan Wormas, Lemmings fikrini ve grafik tekniğini olduğu gibi araklıyor ama olaya çok önemli birşey ekliyor: Silahlar. hem de ne silahlar. Napalm bombaları, güdümlü füzeler, bazukalar, el bombaları. Vietnam savaşını aratmayacak bu harika silahlarla herbiri başka bir ad taşıyan adamları öldürmeye çalışıyorsunuz. 5 ayrı değişik bölümden oluşan oyunda en fazla kan döken kazanıyor. Belki Lemmings kadar akıcı bir oyun değil ama Worms vahşetle eğlenceyi karıştırmayı sevenler için ideal. Bu arada Komando olmaya giden Mr.Oz'a için 'Gel Teskere Gel'i çalıyoruz. Gel artık be OZ....

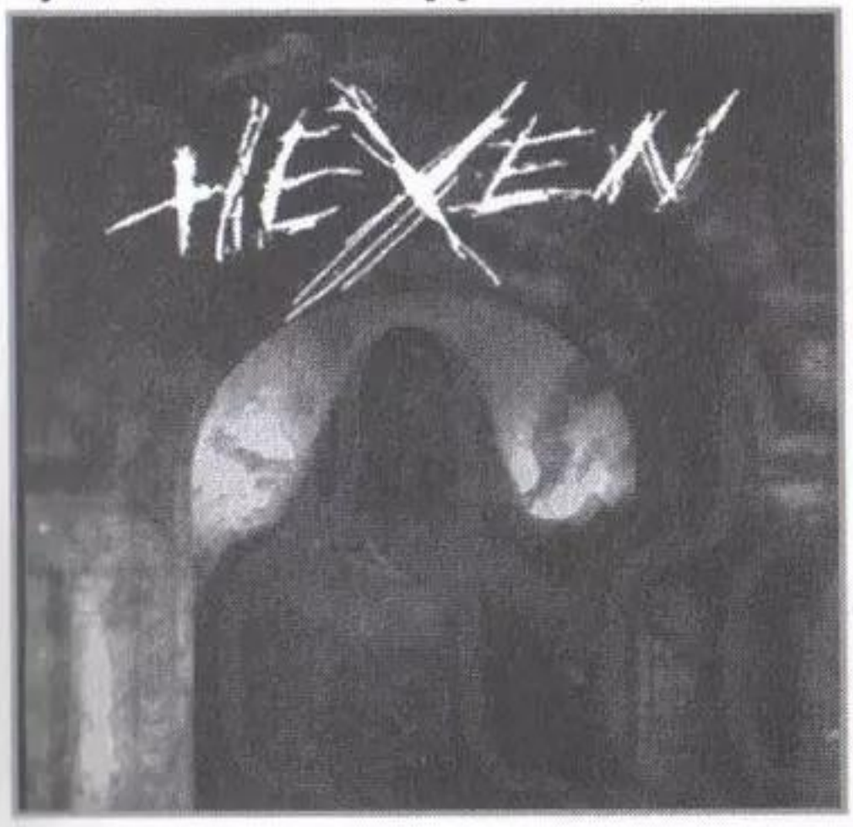


Level'ın çizgi film tipi grafik tekniğini köüke kadar kullandığı Battle Beasts alıştığımız ninja emeklilerinin yerine çok daha ilginç bir ırkı konu alıyor. Bu ırkın mensupları ilk bakışta birer şirin fino köpek ya da mırnav kedi gibi görünüyorlar ama bam tellerine(Joystick fire #2) bastığınızda birer robot canavara dönüşüyorlar. Ruh kalinize göre oyunu isterseniz mahalle kavgası isterseniz de amansız evreni kurtarma savaşı gibi oynayabiliyorsunuz. Her hareketleri özenle çizilen karakterler bir yandan da Sound Blaster'ınızı patlatacak ilginç ses efektleri çıkarıyorlar. Windows altında sorunsuz çalışan high-res grafikli bir dövüş oyunu bulmanın pekte kolay olmadığı günümüzde (başka bildiğiniz var mı?)

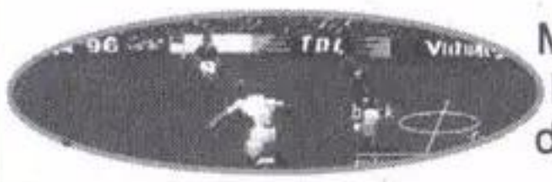


köye dönecem, buralar çok ıssız, heç kalamam buralarda.
-Ağam bak MAChmut demişkine, Steven Spielberg bu oyunun senaryosunu yazıvirmiş..
-Yoh ya, şo ET'deki Spielberg mi?
-Aha işte o ağam. Bu oyunu da başından en sonuna gadar desteklemiş elin gavuru. Eh o yapınca da en eyyisini yapmış dabiatıylan.
-Yav damam anladık, eyi oyun, zaten sen söylesen gaç yazar, o zibidi MAChmut söylese gaç yazar, zaten bütün köy gaç aydır yeni Lucas Adventure'ı bekliyo. Gayfede başka birşey gonuşmaz oldu iblisler.
-Ağam beklediklerine değeceh valla, bah şu grafinklere bah, bah şu zanaryonun şaşasına bah. Eline zağlık herifçioğlunun, pekte güzel olmuş, maşallah.
-Yav damam, galk gidek artıh.
-Ağam sen bu meteordan biraz gorktun galiba. Habire gidek diyip duruyon.
-Destur iblis, ağzına, yani ağzını gırırım zegnin şimcik. Haddini bil ula Bitli, ula çulsuz. Ben ağayım...
-Bilirem ağam, sen ağaların ağasısın, gözünü sevem vurma.
-Vururem, ağalar vurur, ağalar heçbirşeyden gorkmaz.

Dum dudum dum... En iyi doom taklitlerinden biri olan Heretic'in ikincisi hemen hemen hazır. İlk gelen haberlere göre birincisinin büyülü müyülü FRP yanlarını bir adım daha öteye götüren Hexen, Doom 3'de de kullanılan yepyeni yüksek detaylı texture map tekniğinin ilk örneklerinden. Anlaşılan bu tür oyunlardan kurtuluş yok...



NEWSfax



Milli Takım İngiltere'de ne yapar bilemem ama **Electronic Arts Fifa Soccer 96**'yı çıkardığında hepimizin sevindirik olacağımız kesin.

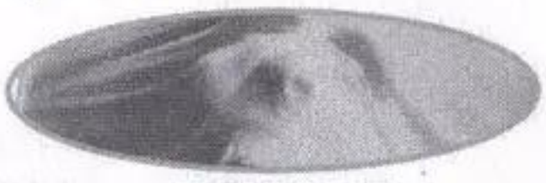
Bizi pek ilgilendirmese de aynı serinin hit oyunlarından **EA Hockey** de yepyeni üstün grafikleriyle yakında hazır olacak.

Çok moda olan gerçek grafikli golf oyunlarının en sonuncusu bu işi en iyi yapanlardan biri olan **Microprose**'dan.

10 milyon dolarlık (atmıyorum) bütçesiyle **Wing Commander 4** hemen hemen hazır, yine başrolde Star Wars'dan Mark Hamill var.

Top Gun filminin senaryosunu aynen takip eden (Tom Cruise yok) yepyeni simulasyon **Spectrum Holobyte**'dan.

Muhteşem oyun Gabriel Knight'ın 2. bölümü **The Beast Within** bu kez gerçek aktör ve grafiklerle **Sierra**'dan.

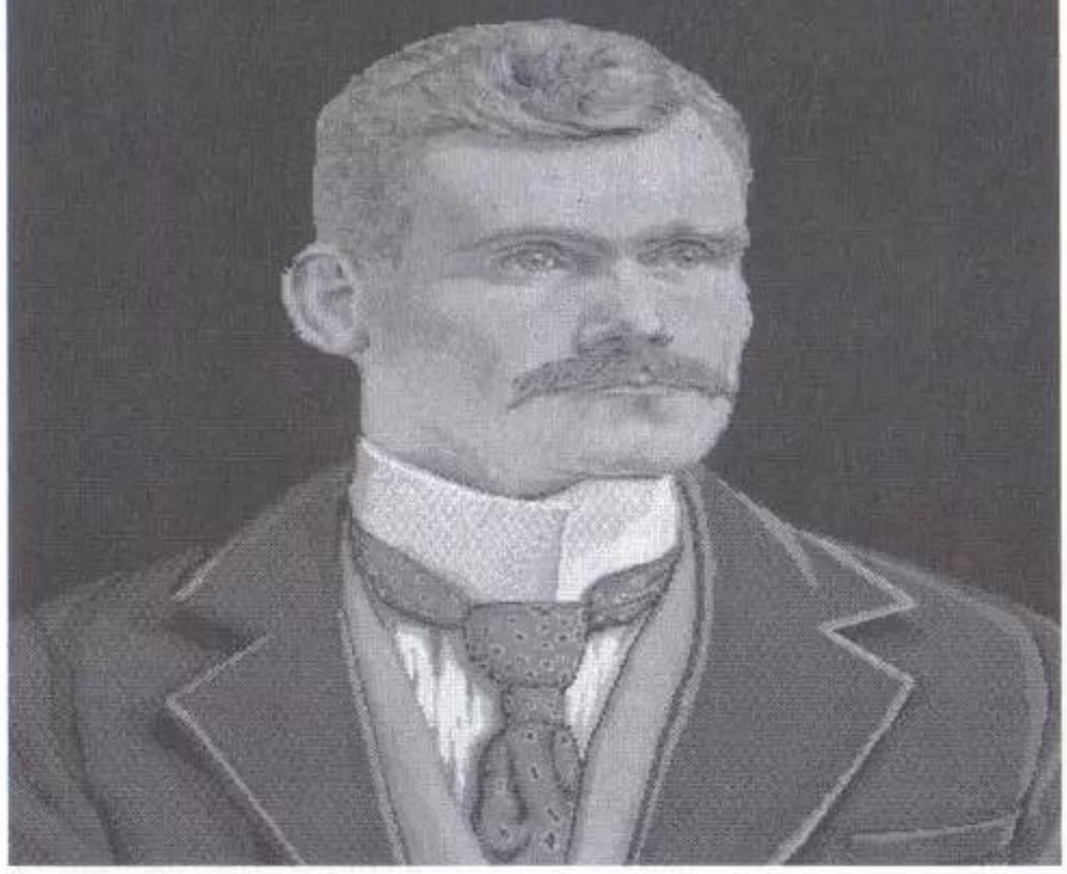


Police Quest serisinin yenisi **SWAT Team** heyecanlı olacağa benzer. Bu arada her ay resimli Newsfax olacak diye birşey yok...

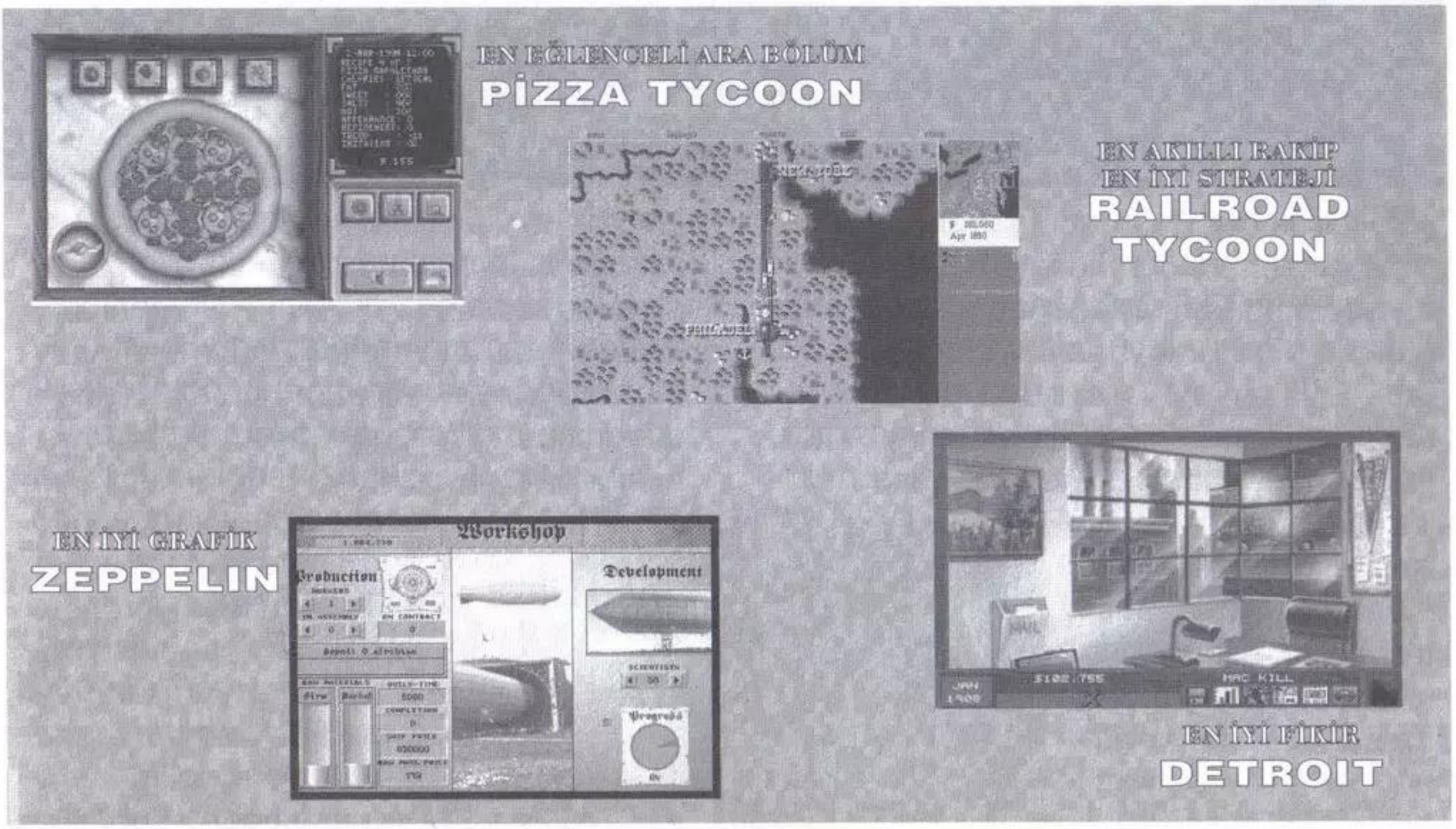
Seçmece Bunlar

Filmin en can alıcı sahnesi. Müşteriler (genellikle Japon) tam anlaşma masasından kalkıp gidecekken şirkete yeni alınan parlak genç eleman (genellikle Tom Cruise) birden müthiş bir fikirle ortaya çıkar, müşteriler masaya dönerler, anlaşma yapılır, firma kurtulur, patron da (genellikle Gene Hackman) genç elemana dönüp 'tebrikler, sende çok iş var' gibilerinden gülümser. Tabi bu anca filmlerde olur, biz çoğumuz okuldan canımızı kurtarınca yakayı 9'a 5 tipi sıkıcı işlere kaptıracağımızdan bizim gördüğümüz göreceğimiz stratejik business başarı şirketli oyunlarda olur diyerekten bu ay onları tanıtayım dedim. İyi de ettim. Başıma gelmeyen kalmadı, aslında 5 oyun olacaktı, ama teknik bir hatadan dolayı PC'li ilk günlerimin favori oyunu Transport Tycoon'a ulaşamadım. Seçmece yaparken karpuzlardan biri kırıldı esprisi yapacam kendimi tutuyorum. Bu affedilmez hatayı affederseniz ve geriye kalan dört oyunla idare etmeyi başarırsanız siz de göreceksiniz ki şirketli strateji oyunları aslında var olan en harbi ohyun türlerinden biri. Pek çok kimse iş hayatında verdikleri yanlış kararlar yüzünden iflası öperken (HBB iyi TV), biz 'bilgisayar generasyonu' olarak girmediğimiz iş kalmıyor.Ebeveynleriniz 'Hep oyun oynuyorsun, sen adam olmazsın' diyip duruyorlarsa bu yazıyı gözlerine sokun..

Murat'Wheelin'Dealin''ADANÇ



Her ne kadar gördüğüm göreceğim zeplin Amerikan futbolu maçlarının tepesinde dolanan Goodyear balonu olsa bile (tabi bir de Led Zeppelin var) zeplinlerin jumbo jet sayıldıkları döneme garip bir ilgi duyduğumu kabul etmeliyim. Daha dünyanın yarısı araştırılmamışken dönemin zenginlerinin devasa bir balonun altına bağlanmış kamaralarda geziye çıkması, sonra da aksilikler çıkınca kavrularak ölmeleri bana ilginç geliyor. İşte Zeppelin bu dönemde var olma savaşı veren bir taşımacılık şirketinin hikayesi. Paso digitize (ve nostaljik olsun diye sarartılmış) grafiklerini ve az biraz tarihi öğretici yanını (bakın oyun oynamıyorum, tarih çalışıyorum diyebilirsiniz) bir yana bırakırsanız şöyle birkaç gün ilginizi çekebilecek bir strateji oyunu. Pek çok kadersiz oyun gibi Zeppelin de ilk başlarda çok zevkli, değişik şehirlere (herbiri için digitize grafikler mevcut) gidiyorsunuz, paranız az ama umutlarınız çok, yeni zeplinler için araştırma yapıyorsunuz, kısacası oyundan zevk alıyorsunuz, ta ki oyunda başarılı oluncaya kadar. Paralar gelmeye başlayınca bir anda sıkıntı da bastırıyor. Gitmediğiniz yer, yapmadığınız iş kalmıyor ve reset tuşuna basıyorsunuz (ben buna stratejik erken boşalma diyorum). Bu vahim hatanın dışında oyunda evlenmek için peşinden dünyanın yarısını dolaştığınız bayan (değer mi bilmem), ve rakiplerinizi geçip satış yapabilmek için oynadığınız pazarlık bölümü (Theme Park'taki gibi) var. Bunlar belki reset tuşuna hemen basmanıza engel olurlar (geciktirici) ama yine de günün sonunda Zeppelin, Giants of the Sky çok kötü olmasa bile çok da başarılı değil. Almasına alın ama strateji üstadlarına anca çerez olur.

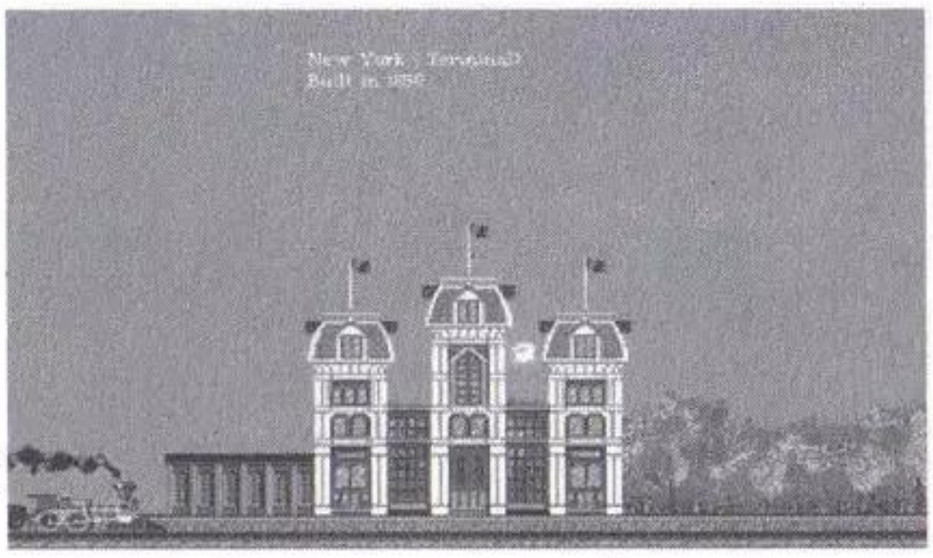


DETROIT

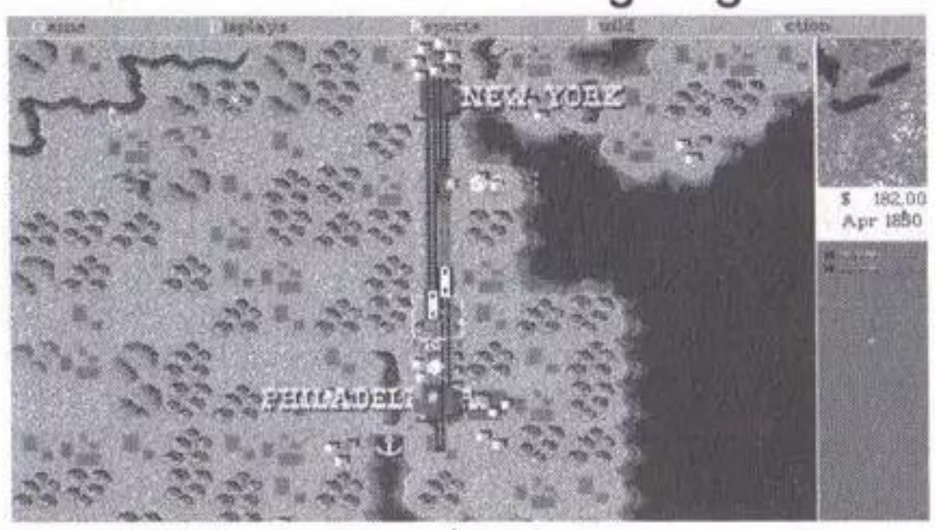
Uzun zamandır Impressions firmasına uzaktan uzağa bir hayranlık beslemişimdir. Nedense en iyi oyun fikirleri hep onlardan çıkar. Orta çağ denizciliği deseniz High Seas Trader, şehircilik desen Ceasar ve araba aşkı desen Detroit. Tabi bir de bu hayranlığın öbür yüzü var, işte bu Impressions, buldukları bu güzel fikirlerin içine uzmanca etmeyi de gayet iyi biliyor. Ultimate Soccer manager hariç şöyle hakkını vere vere yaptıkları bir oyuna daha rastlayabilmiş değilim. Ne yazık ki Detroit de USM öncesi döneme rastlağından klasik Impressions garipliğine kurban gitmiş. Fikir gerçekten mükemmel, ta ilk Model T'den itibaren amansız bir şekilde gelişen otomobil endüstrisinin içinde sağ kalmaya çalışacaksınız. İlk arabanızı dizayn ediyorsunuz, reklamlarınızı veriyorsunuz, rakiplerinizi kolluyorsunuz, üretime geçiyorsunuz ve fiyasko! Bir stratejik E.B va'akası daha. Ne yazık ki Detroit'te verdiğiniz kararlar ne oyunun gidişatını ne de şirketinizi etkiliyor. İkinci Dünya Savaşı sonlarına gelindiğinde hala ilk yaptığınız arabadan kazandığınız para şirkete yetiyor, geliştirdiğiniz teknikler bir işe yaramıyor. Ah ulan diyorum, şu fikir Microprose'un eline geçseydi, şöyle hem araba dizayn etmenin hem de onları pazarlamanın zevkli (ve zor) olduğu bir oyun yapsalardı ne iyi olurdu. Ama zaten benim hangi istediğim olmuş ki. Şu haliyle Detroit müzik hocamın zamanında bana da dediği gibi 'yetersiz'. Belki belki belki, yeni yeni araba modelleri yaratabilmek için sabredersiniz. Onun dışında pek birşey bulabileceğinizi sanmıyorum.

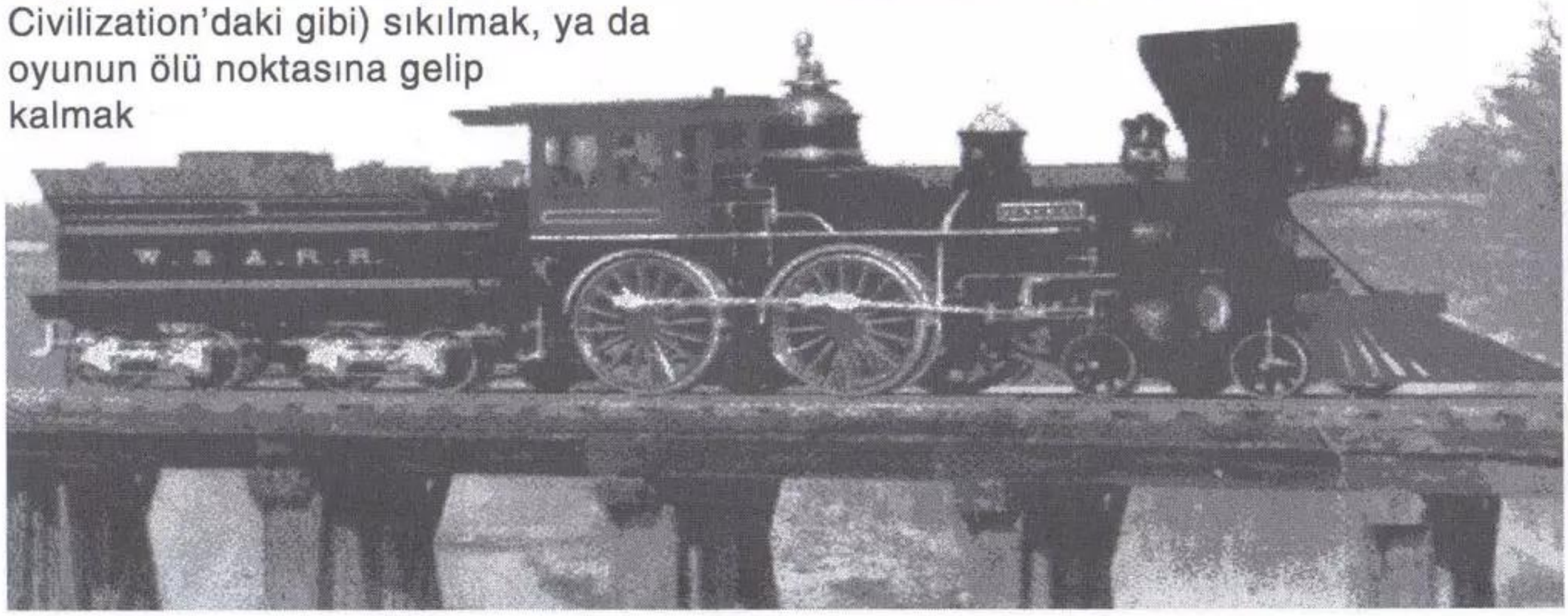
Sid Meier's Railroad Tycoon Deluxe

Size burda Railroad Tycoon'dan bahsetmek benim için kız arkadaşıma sünnet düğünümü anlatmak gibi birşey. Herşeyden önce nostaljik tabi. Eskiden oldu, mazide kaldı diye, ama aynı zamanda biraz da acılı, o da özlüyorum, karlı Beşiktaş sabahlarında gözlerim kan çanağı, Antwerp'den Berlin'e manufactured goods taşıdığımı düşündükçe içim sızlıyor diye. Biraz da utanıyorum haliyle, CD, PC falan derken böyle eski bir dostu ihmal ettim diye.



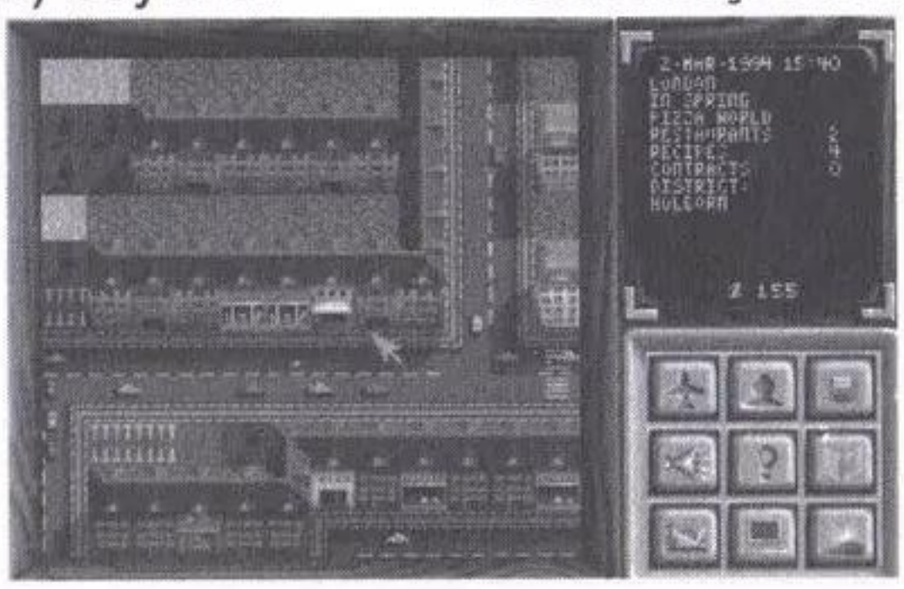
Railroad Tycoon ilk elinize aldığınızda herkesin oynayabileceği bir oyun gibi gözüküyor. Raylar döşeniyor, trenler gelip gitmeye başlıyor. Zaten insan ve tren arasında psikologların bile açıklayamadığı garip bir bağ olduğu kesin (öküz-tren bağlamından farklı). Biraz daha kurcalayınca Railroad Tycoon'daki Sid Meier parmağı ortaya çıkıyor. Diğer ucuz taklitlerin aksine ne kadar oynarsanız oynayın, ne kadar başarılı olursanız olun (tıpkı Civilization'daki gibi) sıkılmak, ya da oyunun ölü noktasına gelip kalmak gibi birşey söz konusu değil. Kendi şirketinizi tamamladıktan sonra rakiplerinkine göz dikmek, kilit şehirler için deiğer firmalarla kapışmak gibi ekstralar sayesinde oyunun ömrü uzadıkça uzuyor. Tabi zamanla bazı hileler öğreniyorsunuz, tedbirinizi alıyorsunuz ama yine de her Railroad Tycoon seansı bambaşka olabiliyor. Emin'in, Şahin'in falan da RT hayranı olduklarını bilmesem kendimden şüphe ederdim. Belki bazı yeni yetmeler için Deluxe versiondaki yeni gelişmiş grafikler bile yeterli olmayabilir. Onlar bu ayın kadersiz oyunu Transport Tycoon'a bir baksınlar ama dediğim gibi Railroad Tycoon'u diğerlerinden ayıran asıl özellik bir Sid Meier dizeynı olması. %100 zorlukta rakiplerinizin nefesini ensenizde hissederken onları alt etmenin verdiği zevk öyle anlatarak anlaşılmaz, mutlaka ama mutlaka bir denemeniz lazım.

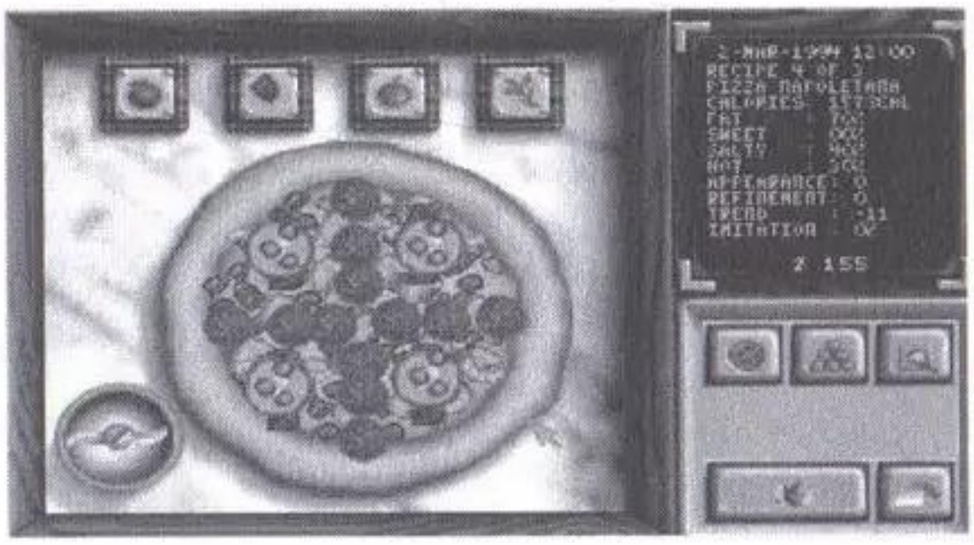




Pizza Tycoon

Yani ne desem bilmiyorum, sanırım 'ilginç' yerinde bir laf olabilir. Oyunu hazırlayan kişi patronuna gidip 'bir pizza yapmaca oyunu yapmayı düşünüyorum' dediği zaman orda olup adamcağızın suratındaki ifadeyi görmek isterdim. Ben de Özgür'den (o şimdi asker) böyle bir oyun geldiğini duyduğumda bayağı şaşırmıştım. Bu ilk şaşkınlığı atlattığınızda sizi bayağı kapsamlı bir strateji oyunu bekliyor. Pizza Tycoon'da birinci kural ciddiyet diye birşey olmaması. İlk karşılaşacağınız kişi olan bankacının hamamböceği suratlı olmasından rakiplerinizin MAD karakterlerine benzemesine kadar herşeyde bir cıvıklık mevcut ama bu oyunun stratejik yönünü etkilemiyor. Aslında aramızda geleceği esnaflık yönünde görünenler için iyi bir antreman aleti bile olabilir. Dükkan kiralamaktan, mobilya seçimine, eleman aramaktan yerel mafya (haraç falan) ilişkilerinize kadar aslında herşey gerçeğe azçok uygun. Bir de pizza yapma bölümü var. Ben aslında stratejimi sulandıran ara bölümlerden nefret ederim ama Pizza Tycoon'nun mutfak bölümü hem eğlenceli hem de oyundaki başarınızı direkt olarak etkilediğinden en azından bir işe yarıyor. Burda başarılı olmak zaten başlı başına bir bela. Firmanız rayına oturduğunda yapabileceğiniz bir dolu gelişme ve gidebileceğiniz daha lüks semtler ve daha zorlu şehirler var. Onun için Pizza Tycoon'dan hemen sıkılacağınızı sanmıyorum. Daha önce bahsettiğim yerel mafya ve rakiplerinizle yapacağınız yarışmalar da oyunun sonunu biraz geciktiriyor. Komik grafikler ve genel ciddiyetsizlik sizi rahatsız etmezse gönül rahatlığı içinde alabilirsiniz.



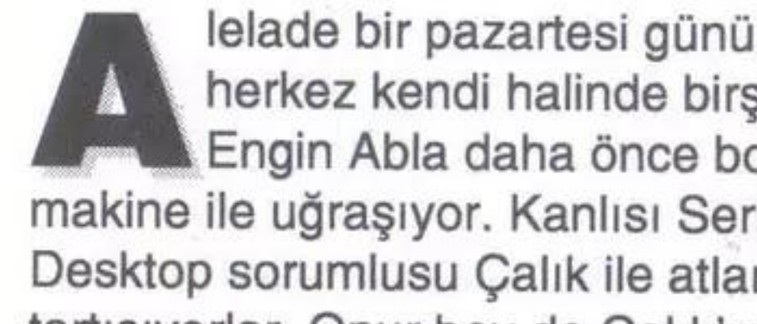


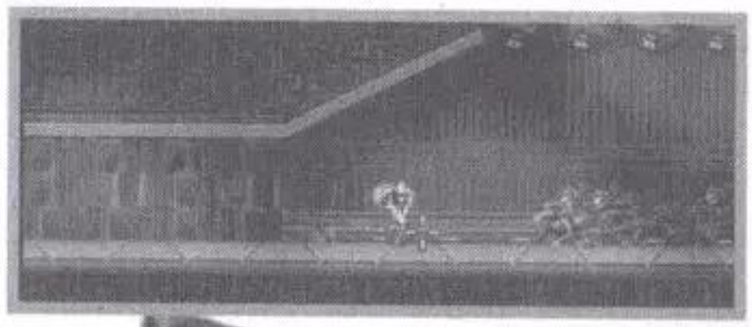
Keşke zamanında bu oyun olsaydı da biz de Açelya'nın sahibine oynatsaydık. Belki o zaman ders alıp iflas etmezdi (Açelya'yı bıldırcın ve kuzu çevirme lokantası yapmayı denedi), biz de hala her Allah'ın günü keyifle tavuk döner yiyiyor olurduk.

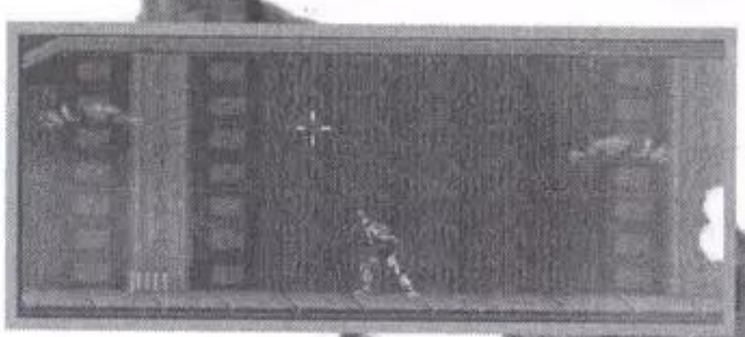
tanıtım

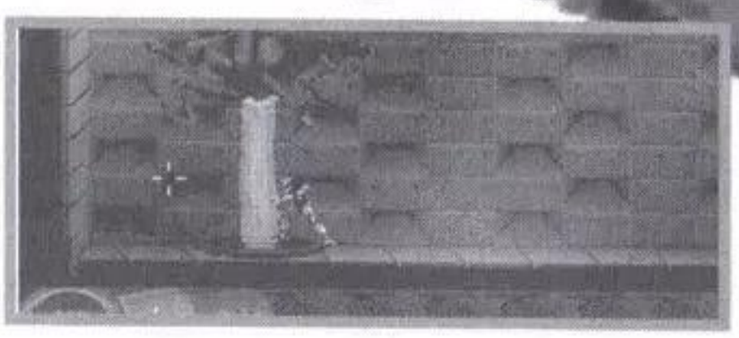
ABUSE

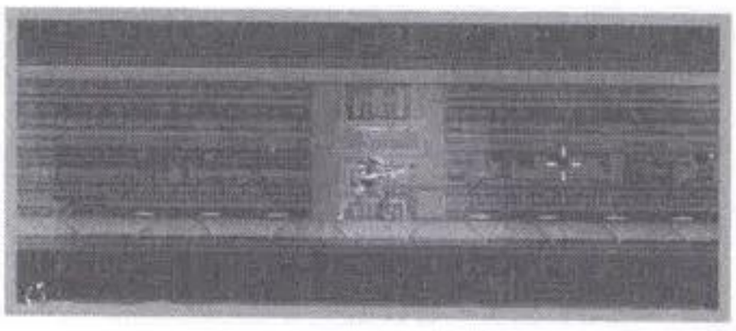
Alelade bir pazartesi günü. Dergide herkez kendi halinde birşeyler yapıyor. Engin Abla daha önce bozduğu bir makine ile uğraşıyor. Kanlısı Serkan ise Desktop sorumlusu Çalık ile atlar üzerine tartışıyorlar. Onur bey de Çalık'ın getirdiği ve birazdan çöpe atılacak bir spor gazetesini okuyor. Firmanın yeni elemanı Ati ise beni sinir eden ve muhtemelen bu aralar Serkan'ın dandik oyunlar köşesinde açıklanacak olan Fox isminde bir oyunla boğuşuyor. Bende bütün bunlardan ayrı, sadece sabahları boş kalabilen derginin yegane oyun makinesi olan pc de yeni gelen oyunlara bakıyorum. Birden gözüme 3 disketlik Abuse isminde bir oyun ilişiyor. Biraz meraktan birazda can sıkıntısından oyunu hemen install ediyorum. Kısa bir bekleyişten sonra install bitiyor ve bende oyuna giriyorum. Oyunu daha önce ismini hiç duymadığım Crack Dot Com adında bir firmanın yapmış olduğunu görüyorum. Bundan sonra karşıma bir menü geliyor, buradaki seçeneklerden disket ikonu ile oyunu daha önce save ettiğim yerden yükleyebileceğimi, trafik lambası ikonu ile oyuna başlayabileceğimi, surat ikonu ile oyunun zorluk derecesini, renk seçeneği ile oyunun renklerini, ses ikonu ile de oyunun ses derecesi gibi şeyleri ayarlayabileceğimi anlıyorum hemen. Oyunun yegane menüsü olan bu ekranı start ikonu ile geçtikten sonra hemen oyuna giriyorum. Oyun başlar başlamaz hemen daha önceki tecrübelerime dayanarak bunun oldukça iyi bir arcade oyun olduğunu anlıyorum. Oyundaki kahramanımız vücudu ayaklarından bağımsız olarak hareket edebilen bir robot. Bunun yararı ise oyunda ateş etmek istediğimizde zaman ortaya çıkıyor. Çünkü oyunda adamı klavyedeki tuşlardan yönetmek dışında ateş etmek için mouse'u kullanmak gerek. Yani ekranda bir hedef pointer'ı var ve bunu mouse ile yöneterek istediğiniz yere ateş edebiliyorsunuz. Sırf bu özellik bile oyunumuzu diğer bilinen arcade oyunlarından ayırıyor zaten. Kahramanımızın yegane amacı akraba evliliğinden olan yamuk yaratıkları haklamak ve tabiiki bölümleri bitirmek. Bunu

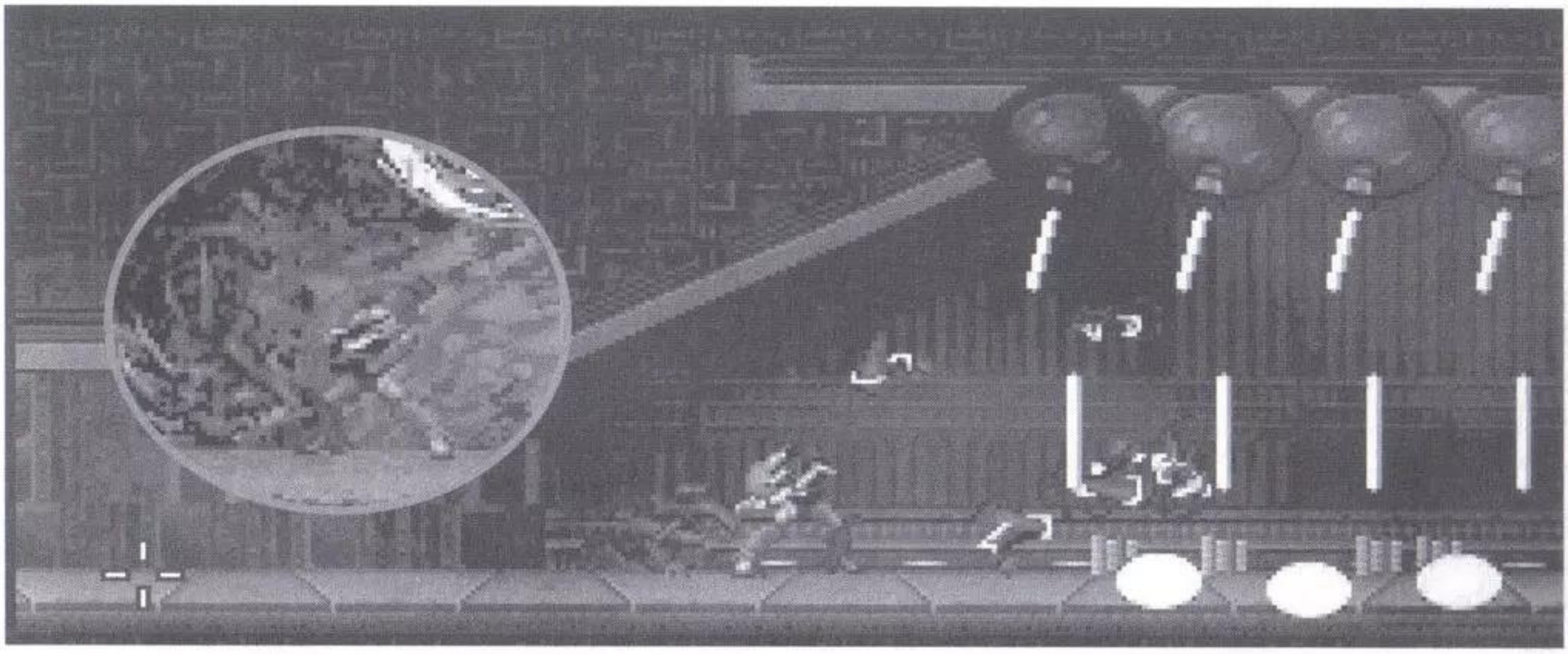












yapmak aslında o kadar da zor değil. Çünkü oyunda hak diye birşey yok. Onun yerine her bölümde bolca bulabileceğiniz bilgisayarlardan oyunu kaldığınız yerden save ediyorsunuz. Öldüğünüzde ise ki bu, ekranın sol alt kısmında bulunan, ve altında healt yazan rakamın (maksimum 100 dür) sıfırlanması halinde oluyor, save ettiğiniz yerden devam edebiliyorsunuz. Aslında oyunu oynamak oldukça kolay, çünkü oyunun ilk bölümünde ekranın üst tarafında çıkan mesajlar size resmen oyunu öğretiyor. Yani asansörü çağırmak için üzerine gelip aşağı çekin veya ateş etmek için mouse'un sol tuşuna basın v.s. gibi şeyler yazıyor. Ateş etmek dedikte oyunda sadece tek bir silahla idare etmiyoruz. Benim topladığım kadarıyla oyunda 4 adet değişik ve güzel silah mevcut bunların mermilerini ise ya etraftan yada yamuk yaratıkları vurunca çıkan objelerden sağlayabiliyoruz. İlk silah hariç diğer silahları mermisi olduğu sürece kullanabilirsiniz. Silahı değiştirmek için ekranın alt kısmında bulunan diğer silahların üzerine mouse'un sağ tuşu ile kliklemek yeterli. Silahlardan başka birde bazı bölümlerde special power olarak bizi oldukça hızlı bir biçimde koşturmaya yarayan büyük entegre objeleri mevcut. Bunlardan birini aldığımızda kullanmak için yine mouse'un sağ tuşuna basabilirsiniz. Bütün bunlardan başka oyunda gizli bölmelerde var. Bunları bulabilmek için çatlak olan duvar veya yerlere ateş etmeniz gerek. Oyunda bazı yerlerde basmanız gereken düğmeler bazen yetişemiyeceğiniz yerlerde oluyorlar. Bunları ya vurarak yada üstlerine zıplayıp, hemen aşağı çekerek aktif hale getirebilirsiniz. Oyunda enerjinizi doldurmak için sağda solda bulunan kalp ikonlarını kullanabiliriz. Bu kalplerden her biri health derecenizi 20 puan arttıracaktır. Eğer oyunu zor bir dereceye ayarlarsanız, yaratıklar sizi vurduğunda eksilecek olan healt miktarıda artar. Oyunun ses efektleri eğer bir ses kartınız varsa insanı gerçekten havaya sokuyor. Ama ben bu yaratıklara neden kaplan sesi verildiğini bir türlü anlayamadım (kahramanımız hiçde Kızılmaske'ye benzemiyor çünkü). Bütün bunlardan sonra oyun için oldukça iyi hazırlanmış bir arcade diyebiliriz. Yalnız ufak bir not oyunumuz sharaware olarak hazırlanmış ve sadece 5 uzun bölümden oluşuyor. Eğer oyunun tamamını oynamak istiyorsanız oyunu yapan firma adresine bilmem şu kadar para göndermelisiniz. Ya da kim bilir biraz beklerseniz sevgili cracker'lar sayesinde oyunun tamamına sahip olabilirsiniz. Ama para vermek veya beklemek istemiyorsanız oyun içinde bulunan editörü kullanarak kendi bölümlerinizi oluşturma imkanınızda var. Yalnız bunun için önce oldukça karmaşık olan level editör programını çözmeniz gerekiyor (bu arada editöre girebilmek için oyunu çalıştırırken abuse -edit yazın). Evet son olarak bu oyunu bir arkadaşınızla yada tek başınıza (sadece 5 bölüm boyunca) zevkle oynayabilirsiniz.

Mr.Oz

Platform

Firma:	Sistem:
CRACK DOT COM (ARCADE)	3HD - 8MB HardDisk 4 MB RAM - VGA Min. PC 386
Karar:	%86

the need for SPEED

Gerçi çoğunuz farketmiştir ama ben yine de söylemeden edemeyeceğim. Game-Show'da bazı yazarlar, yazılarına giriş yapmakta acayip zorlanıyorlar. Bunların isimlerini size burada söylemek istemiyorum ama baş harfleri Timur, Mert ve Serkan desem kötü ve çok klasik bir espri yapmış olurum, onun için yapmıyorum. İşte ben bu oyunu yazmaya başlarken böyle bir sıkıntım olmadığını farkettim. Ve aklıma gelen, üç tane birbirinden güzel girişi sizlere yazmak istedim.

Giriş 1:

Benim için farketmez, abi. Güzel oyun olsun da, türü ne olursa olsun. İlk önce sıkı bir arcade-adventure olan Little Big Adventure, sonra gayet güzel bir uçak simulasyonu Combat Air Patrol'un açıklamasını sizlere yazmıştım. Şimdi de PC'ler için yazılmış en iyi araba yarışı ile karşınızdayım. Eğer arcade makinası kalitesinde bir araba yarışı görmek istiyorsanız bu yazıyı okumadan geçmeyin. Evet, benim gördüğüm en iyi araba yarışı. İsterseniz şehir sokaklarında birkaç tur atabilir, isterseniz de bir Ferrari ya da Porsche ile kırlarda, bayırlarda kapışabilirsiniz.

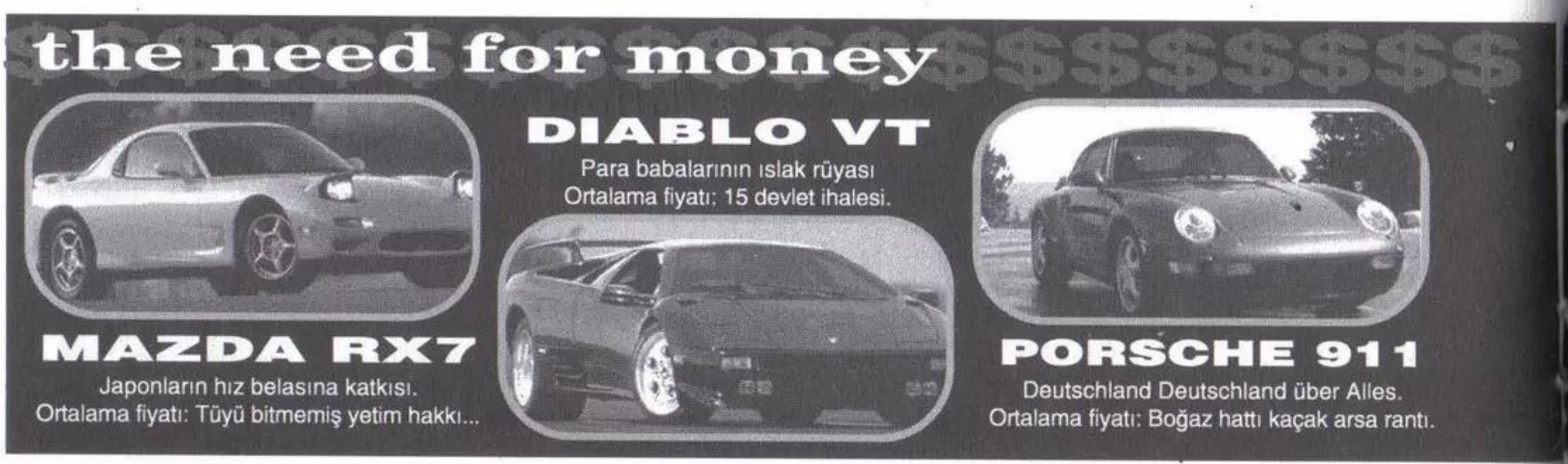
Giriş 2:

'Ben frene basıyorum, gaz frene çok yakın' demiş Ferhan Şensoy 1992 yılında sahnelediği 'Güle Güle Godot' oyununda. Siz de bu sebepten ya da hızlı gitmekten hoşlandığınız için gaza çok basıyorsanız, artık bu egonuzu bilgisayarınızın başında tatmin edebiliyorsunuz. Evet hıza ihtiyacınız olduğunda (kelime oyunu yaptım size) bilgisayarınızın başına geçip CD'nizi yuvasına yerleştirin, ve başlayın son zamanlarda çıkmış en iyi araba yarışı oyununu oynamaya...

Giriş 3:

Herkese duyurulur...Yenildim... Pes... Üstümden kalkın artık... Bak pes dedim.... Evet savaşı kaybetmiş bulunuyorum. Trafik artık İstanbul'un bütün sokaklarını bilfiil işgal etmiş bulunuyor. İşte biz bu ahval ve şerait içinde dahi vazifelerimizi maalesef yapamıyoruz ve ben teslim oluyorum... Artık trafiğin sıkıştığını gördüğümde kızmıyorum. Bütün insancılığımla etrafımdaki zavallılara bakıp, acayip eğleniyorum. Eskiden trafiğin bir saati vardı. Ne biliim, saat 18:00-20:00 arası biz efendilik yapar, 'İş çıkışıdır, şimdi trafik çok yoğundur' diye köprüden karşıya geçmezdik. Ama şimdi böyle değil. Bir bakıyorsunuz saat 22:00 olmuş ve kahrolası trafik belası hala köprünün üzerinde. Fakat, bütün bunlara rağmen eğer siz araba kullanmak istiyorsanız artık caddeye çıkmanıza gerek yok. Alıyorsunuz bir tane 'The Need for Speed'. Çeviriyorsunuz bilgisayarınızın kontağını, başlıyorsunuz oyunu oynamaya.

Daha doğrusu hemen başlayamıyorsunuz. Daha



önceden yapmanız gereken bazı ufak tefer rot-balans ayar işleri var. Ana ekrandan rahatça girebileceğiniz 'Options' menüsünde çok önemli bir madde saklı: 'Game Type'. Buradan oyunu nasıl bir amansız yarış olarak oynayabileceğinizi seçiyorsunuz.

HEAD TO HEAD: Kendi belirleyeceğiniz bir rakiple (zorlanırsanız rakibinize kötü bir araba verebilirsiniz) istediğiniz pistte kafa kafaya amansız bir yarış.

SINGLE RACE: İşte en eğlenceli yarış türü. Siz tek başınıza, tüm dünyaya karşı. Tüm arabaları tanıyabilmeniz için iyi bir fırsat.

Tournament: Seçeceğiniz piste göre A, B, veya C kategorisinde (arabaların gücüne göre) sadece sizin tipinizde araba kullanan rakiplere karşı birkaç yarışlık bir turnuva.

TIME TRIAL: Rakiple falan uğraşamam diyorsanız zamana karşı yarışın.

Game Type'daki seçeneğiniz bütün oyununuzu etkileyeceğinden burda biraz düşünün isterseniz. Benim size tavsiyem Single Race'i seçmeniz. Böylece hem kalabalık bir gruba (the pack) karşı yarışmış, hem de arabaları tanımış olursunuz. Burada işiniz bittikten sonra Transmission'dan vites türünüzü belirleyin. Yeni başlayanlar için otomatik vites ideal ama oyundaki yüksek performanslı arabaların sürmenin tadı ancak düz vitesle çıkar. Diğer seçeneklerden grafik detaylarını, joystick kalibrasyonunu falan yapabilirsiniz. Bunları benim yardımım olmadan yapabileceğinize inanıyorum. Şimdi sıra geldi pisti seçmeye... The Need for Speed'de her pist başka bir alem. Bunları kısaca bir tanıyalım...

THE CITY: Aslında en güzel pist olabilirmiş ama aynı zamanda en kolayı olduğundan bir süre sonra zevk vermiyor. Birkaç dar viraj ve etkileyici tünel efektinden başka bir özelliği yok.

COASTAL: Deniz kenarında, geniş yollarda keyifli bir yarış olacak gibi görünüyor ama aşırı trafik ve ana yoldan sonra başlayan Antalyavarimsi (bir taraf dağ, bir tarafta manzaralı uçurum) bölümler işi bayağı zorlaştırıyor. Belki de en sevdiğim pist olmasının sebebi bu.

ALPINE: Alplerdeki dağ evinize gidiyormuşsunuz gibi. Yolların çok dar olması ve küçük tepeciklerde

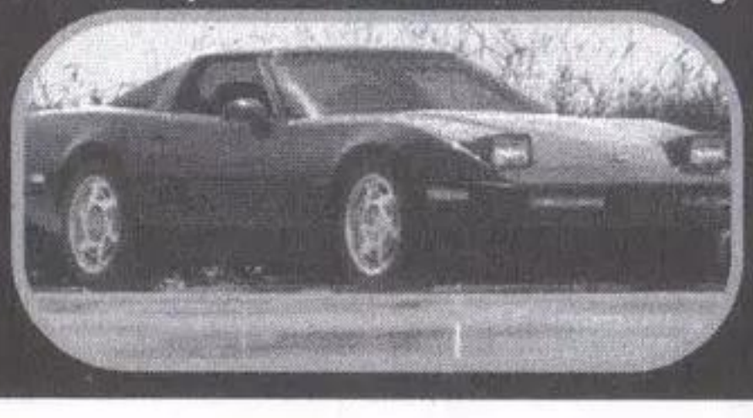
the need for money

TOYOTA SUPRA

Sakıp Ağa'nın hızlı atı.
Ortalama fiyatı: Sakıp Ağa'nın serveti...

CORVETTE

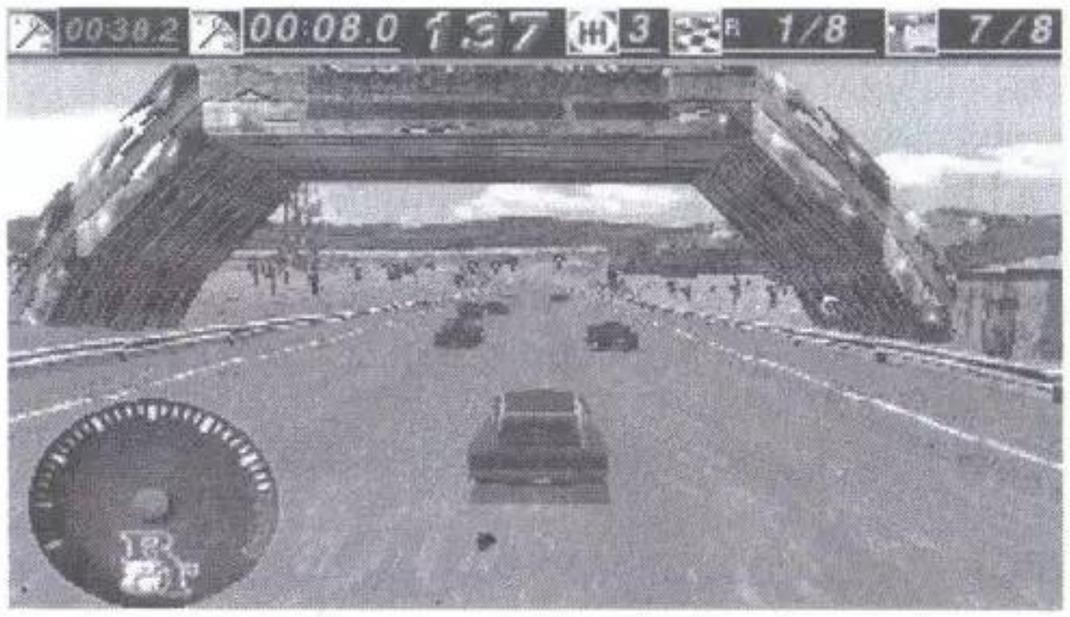
Amerikan rüyası, bir klasik...
Ortalama fiyatı: Amerika'da oturaklı mal varlığı



FERRARI 512TR

Çüüüş, ohaaa, hoop, maaşşallah....
Ortalama fiyatı: Söylemek bize düşmez...

tekerleklerin yerden kesilmesi başınızı ağrıtacak.
RUSTY SPRINGS: Dağdan sonra çöl de iyi gider hani. Bu pist Grand Canyon'un oralarda bir yerde. Diğerlerinden farkı üç ayrı bölüm yerine aynı pistte 8 turdan oluşuyor olması.
AUTUMN VALLEY: Gayet sade ve temiz pist. En büyük özelliği yüksek eğimli virajları. Bir Diablo'nun içinde bu virajları doğru dürüst almayı öğrendiğinizde 'The Need For Speed'in gerçek tadına varmış olacaksınız.
VERTIGO RIDGE: Bir uçurumun kenarında yer alan güzel bir pist. Bence en önemli özelliği pistin sonundaki orman bölümü. Eğer oyunu High-Res olarak oynamayı başarırsanız (yani bilgisayarınız buna uygunsa) gördüğünüz göreceğiniz en güzel grafiklerle burada karşılaşacaksınız.
İşte pistler böyle... Siz isterseniz başlangıç için The City'i seçin, bir de arabalara bakalım. Bu konuda size özel bir tavsiyede bulunmayacağım, eminim herkesin bu konuda kendine özel fantazileri vardır. Benim derdim araba seçtiğiniz bölüme klikleyerek 'The Need For Speed'in harika araba ansiklopedimsi bölümünü görmeniz. Burada her arabanın teknik bilgilerini (ben pek anlamam), düzde, yokuşta performanslarını, kısa bir tarihçesini öğrenebilirsiniz. Bir de (heyecan olsun diye sona sakladım) her arabayla ilgili kısa bir video-klip seyredebilirsiniz. Belki de bu video-klipleri seyrederken ilk kez 'Ne iyi ettim de CD-ROM aldım' diyeceksiniz.
Bu kadar oyalanma yeter herhalde, şimdi atlayalım arabalara (Diablo benim), düşelim yollara (kısa süreli yükleme efekti).
Aaaa, aaaaa. Ne güzelmiş değil mi? Daha başlar başlamaz vurulacağınızı biliyordum zaten. Işıklar yeşil olur olmaz 'A' tuşuna basarak arabayı vitese geçirin (vites küçültmek için 'Z'). Lastiklerden duman çıkararak kalkışımızı yapalım. İsteyenler oyunu 'Test Drive' tipi ekranda, yani arabanın içinden bakarak oynayabilirler. Zaten en gerçekci opsiyon da bu. Ama 'Lotus' özlemi çekiyorsanız 'C' tuşuna başarak 'dış' ve 'uzak dış' kameralara geçebilirsiniz. Gerçi biraz gerçekçilik kaybı oluyor ama eğlenceli olduğunu inkar edemem. Hem böylece yaptığınız kazaları (yapacağınızı garanti ederim) daha iyi görebilirsiniz.



Şimdi yarışma zamanı. Şehrin dar yollarında hızla ilerlerken karşınıza bazı konumuzla alakasız halk tipi diğer arabalar çıkacak. Onlarla karşılaşınca 'H' tuşuna basarak onları kornanızla taciz edebilirsiniz. Korkup hemen sağa geçmeye çalışacaklardır, ama fazla akıllı olmadıklarından siz onları sağlamaya çalışırken bile sağa kaçacaklardır (yani size gireceklerdir). Onların aksine diğer yarışçılar aşırı akıllılar. Size yol vermemek için ellerinden geleni yapacaklardır. Bir de polisler başınızı çok ağrıtacaklar. Allah'tan arabanızda sizi radar tuzaklarına karşı uyaran bir araç var. Onun sinir bozucu sesini duyunca iki seçeneğiniz var, ya hemen namuslu vatandaş hızına düşeceksiniz, ya da gazı kökleyip polisi atlatmaya çalışacaksınız. İlk yakalandığınızda bir uyarıyla atlatıyorsunuz ama ikinci kez o kadar insaflı olmuyorlar.
Rahatlıkla söylüyorum, muhteşem ara ekranları, arcade makinalarını aratmayan grafikleri, eğlenceli kazaları ve rüyalarınızda bile göremeyeceğiniz pahalı arabalarıyla 'The Need for Speed' gelmiş geçmiş en güzel yarış oyunlarından biri. Almayanlar (22 Hd'lik versiyonu da var) hata eder.

M.Emin GÜR

Firma: ELECTRONIC ARTS (YARIŞ)

Sistem: CD-ROM, 2-30 MB HardDisk, 8 MB RAM - VGA, Min. PC 486

Karar: %94

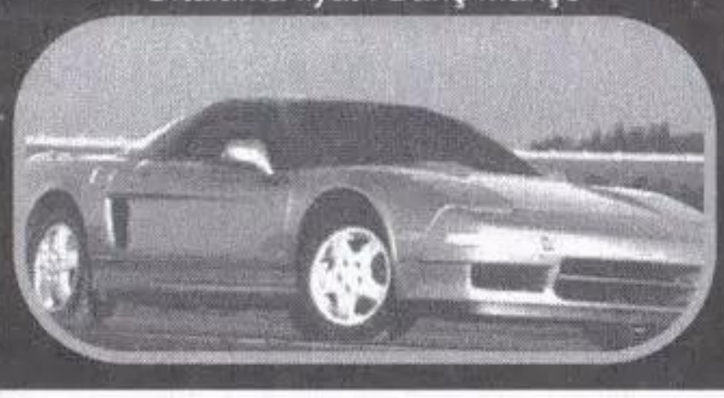
the need for money

VIPER RT10

Agassi'de de bundan var işte...
Ortalama fiyatı: Milyon tane George Washington

HONDA NSX

Banzai, Hiroşima, Nagazaki...
Ortalama fiyatı: Barış Manço



Tabi bizim bu arabaları alacak halimiz yok, biz kendi işimize bakalım. The Need For Speed'i hakkını vere vere high-res grafiklerle oynamak için minimum bir Pentium, 16 MB Ram, 4xCDROM, bir de harbi grafik kartına (MAC'e sorarsanız Diamond Stealth) ihtiyacınız olacak. Zaten bunlar da nerdeyse bir Doğan fiyatına geliyor. Dedik ya işte, the need for money...

BROS COMPUTER MARKET

DİSKETTE YENİ OYUNLAR

NEMESIS MISSION	8 HD
THE MACHINES	3 HD
BODY SLAM	2 HD
CAPITALISM	4 HD
HEXEN FULL	7 HD
BAD PSIM SHOP	5 HD
PINBALL WORLD	10 HD
ROAD WARRIOR	11 HD
MOTORCITY	2 HD
ZYCULT	10 HD
FATAL RACING	

ADVANCED CIVILIZATION	10 HD
3D TABLE GAMES	6 HD
DARKER	4 HD
MARCO POLO	26 HD
NAVY STRIKE	4 HD
RAPID ASSAULT	6 HD
ACTUA GOLF	5 HD
TIME QUEST	1 HD
BATTLE WRATH	4 HD
BLACK KNIGHT	2 HD
GALACTIC MINER	

ACTUA SOCCER
FIFA 96
STONE KEEP
THE RIDDLE OF MASTER LU
BURN CYCLE
REBEL ASSAULT II
WARCRAFT II

NHL HOCKEY 96
NBA LIVE 96
ASCENDANCY
MORTAL KOMBAT 3
CHAMPIONSHIP MANAGER 2
SPACE PIRATES
ALIENS

CD'DE YENİ OYUNLAR

VE DAHA YÜZLERCE ÇEŞİT OYUN İÇİN LÜTFEN ARAYIN
TOPTAN VE PARAKENDE SATIŞIMIZ VAR
TÜRKİYE'NİN HER YERİNE SİPARİŞLER 1 GÜNDE ULAŞTIRILIR

BROS COMPUTER MARKET

GÜNDOĞUMU CAD. DEMİRÖZ İŞHANI 9/1 ÜSKÜDAR, ISTANBUL
TEL (216) 391 54 03 (216) 391 54 04

MORTAL KOMBAT 3

SİZ BU "ÖLÜMÜNE KAVGA" DA
DÜNYAYI TEMSİL ETMEK ÜZERE
SEÇİLDİNİZ. DİKKATLİ OLUN!!! RUHLARINIZ
SHAO KAHN'IN ŞEYTANINA KARŞI EMNİYETLİ OLSA BİLE
HAYATLARINIZ DEĞİLDİR. ARTIK BEN SİZLERE
KARIŞAMAM ÇÜNKÜ DÜNYANIZIN KONTROLÜ DİĞER
TANRILARIN ELİNDE...
RAIDEN
UNUTMAYIN! HİÇ BİR BİLGİ YOKTUR Kİ GÜÇ
SAYILMASIN....

Veee en sonunda, işte en sonunda Mortal Kombat 3 geldi. Geldi gelmesine de bir sürü problemi de beraberinde getirdi. Yok mu şöyle Combosuz, fatalitysiz bir Mortal Kombat dediğinizi duyar gibiyim. Her çıktığında bir olay oluyor bu Mortal Kombat. Sabahlara kadar otur hareketleri çöz. Hareketlerle de bitmiyor ki. Bunun combosu var, fatalitysi var, var da var...

MK3'ün konusunu oyunu oynamadığınızda ekranda çıkan yazılardan da öğrenebilirsiniz fakat İngilizce bilmeyenler için ben bir özet geçeyim.

Dünya dışındaki bir krallığın imparatoru olan Shao Kahn dünyayı ele geçirmeyi kafasına takmıştır.

Yapacaktır bir kere laf ağızdan çıkmıştır. Neyse bir gün bu imparatorun bir kızı olur ve kıza anneannesinin ismi olan Sindel'i koyarlar. (Sindel Sindirella'nın 3. dereceden kuzenidir.) Fakat kadere bakın ki Sindel henüz 18 yaşındayken ölür. Fakat Shao Kahn'nın zalim rahibi Shang Tsung, Kahn'a üzülmemesini çünkü Sindel'in tekrar hayata geleceğini fakat bu sefer Dünya'da canlanacağını söyler. Bu haber Kahn'ı sevindirir çünkü dünyayı ele geçirmek için gerekli olan fırsatı kızı Sindel ile yakalayacaktır. (Farkettiyseniz kızının canlanacağı haberini falan hiç takmadı....)

Neyse yıllar süren asimilizasyon politikası ile Shao Kahn dünyadaki insanların ruhlarını birer birer ele geçirir. Fakat bir olayı unutur. O da dünyayı kurtarmak üzere yetiştirilmiş savaşçılardır. Shao kendi gezegeninden dünyaya bu savaşçılarla savaşmak üzere bir grup dövüşçü gönderir,ve böylece bu iki grup arasında kıyasıya bir mücadele başlar.... MK3'ün konusu kısaca böyle.

VERSION (SÜRÜM) FARKI: MK 3'ün Türkiye'de bulunan sürümü 2.1 fakat Amerika'da 1.0, 1.1, 2.0 gibi sürümleri aylar

Uçma: Geri - Geri - Ileri - HK
Ateş Topu (Yere doğru): Ileri- Ileri-LP
Ateş Topu: Aşağı- İleri - LK
Çığlık atarak kendine çekme: Ileri-Ileri-Ileri-HP
Fatality#1: R-B-B-R+B (Yakın Durun.)
Fatality #2: R-R-B-R-B (1veya 2 adım geride durun.)
Animality: Ileri-Ileri-Yukarı-HP
Babality:R-R-R-Yukarı
Friendship:R-R-R-R-R-Yukarı
Stage Fatality: Aşağı - Aşağı - Aşağı - Aşağı - LP
COMBO
1: HK-HP-HP-LP-HK(33%)
2: HK-HP-HP-Aşağı+HP-Havada Tekme- Ateş Topu (Havadan) (40%)
3: HK-HK-Geri+HK(18%)

SINDEL

SHANG-TSUNG

Ateş Topları:
1: Geri-Geri-HP
2: Geri-Geri-Ileri-HP
3: Geri-Geri-Ileri-Ileri-HP
Volkanik Patlama: Ileri-Geri-Geri-LK
Dönüşümler:
Sindel: Aşağı-Geri-Aşağı-LK
Jax: Ileri-Ileri-Aşağı-LP
Kano: Geri-Ileri-B
Liu Kang: Circle Joystick
Sonya: Aşağı+R+LP+Block ("+" yazan tuşlar aynı anda basılacak anlamındadır.)
Stryker: Ileri-Ileri-Ileri-HK
Sub-Zero: Ileri-Aşağı-Ileri-HP
Cyrax: B-B-B
Sektor: Aşağı-Ileri-Geri-R
Nightwolf: Yukarı-Yukarı-Yukarı
Sheeva: LK'i basılı tutun (Ileri-Aşağı-Ileri) ve bırakın.
Kung Lao: R-R-B-R
Kabal: LP-B-HK
Fatality1: LP'ı basılı tutun (Aşağı - Ileri - Ileri - Aşağı) ve bırakın (Yakın Durun.)
Fatality2: LP'a basılı tutun (R-B-R-B) ve bırakın (Yakın Durun.)
Animality: HP'ı basılı tutun (R-R-R) ve bırakın.(Süpürme mesafesi)
Babality: R-R-R-LK
Friendship: LK-R-R-Aşağı (Süpürme mesafesi)
Stage Fatality: Yukarı-Yukarı-Geri-LP
COMBO
1: LK-HP-HP-LP- Geri +HK(27%)
2: Volkanik Patlama - Uppercut(36%)
3: Volkanik Patlama - 3'lü ateş topu (37%)
4: HP-HP-HK(18%)

Hareket açıklamalarında:
HP:High Punch HK:High Kick R:Run
LP:Low Punch LK:Low Kick B:Block

öncesinden vardı. Bu sürümlerin hareket tuşları 2.1'den farklıdır. Bu yüzden karıştırmayın. Bu sürümlerden 1.0'da NUDALITY adlı bir bitirici özellik vardı. Bu özellik sayesinde kadın dövüşçüleri çırıçıplak soyabiliyordunuz. Fakat velilerin ısrarlı tepkileri sonucu bu özellik 2.1'de kaldırıldı.

MK3'ÜN YENİLİKLERİ: MK kendini yenilemeden duramıyor. Network altında ve modem ile oynama teknik olarak gözüme çarpan değişiklikler. İyi ve güçlü bir network sisteminde oyunun güzel sonuç verdiğini duydum.

Oyundaki karakterlere yenileri eklenmiş. Hareketler biraz daha güzelleşmiş. Fakat bu değişikliklerin en önemlisi bence yeni eklenmiş olan bitirici hareketler. Animality-Mercy gibi...

Başka bir yenilik ise 2 kişi karşı karşıya oynamaya kalktığınızda beliriyor: Kombat Kod. Şimdi bu da ne diyeceksiniz. Kombat kod, 2 kişi oynarken ekranın altında çıkan 6 adet yuvarlağın kombinasyonlarını bir araya getirerek değişik özellikleri aktif hale getirmeye yarıyor. Bunlardan başka ilk göze çarpan değişiklik ise "Enerji Çubuğu". Artık comboları yaptığınızda enerjinize göre etkili olacaksınız. Unutmadan söyleyeyim yeni bir tuş daha eklenmiş MK'a. O da RUN yani KOŞMA tuşu.

Bütün bu değişiklikleri detaylıca inceleyeceğiz.

RUN"KOŞMA" TUŞU: Anladığınız üzere bu tuş koşmanıza yarıyor. Peki koşunca ne oluyor? Rakibinizin sizi dövmesine az da olsa engel oluyorsunuz. Böylece rakibinizin başka bir taktik ile olaya yaklaşması gerekiyor. Eğer sizde o sırada ona doğru koşar, üzerinden atlayıp geriye doğru bir tekme savurursanız işte o zaman bu tuşun faydasını anlarsınız. Kısaca bir nevi korkutma tuşu diyebiliriz. Ama unutmayın ki koştukça enerjiniz azalır.

FATALITY: MK 2'yi oynayanlar bu terime hiç de yabancı değillerdir sanırım. Bir oyuncuyu 2 kere yendiğinizde ekranda FINISH HIM/HER yazar. İşte bu anda doğru tuş hareketleri ile oyuncuyu normalden daha farklı bir biçimde öldürmek fatality yapmak anlamındadır. MK3'te 2 adet fatality bulunmaktadır.

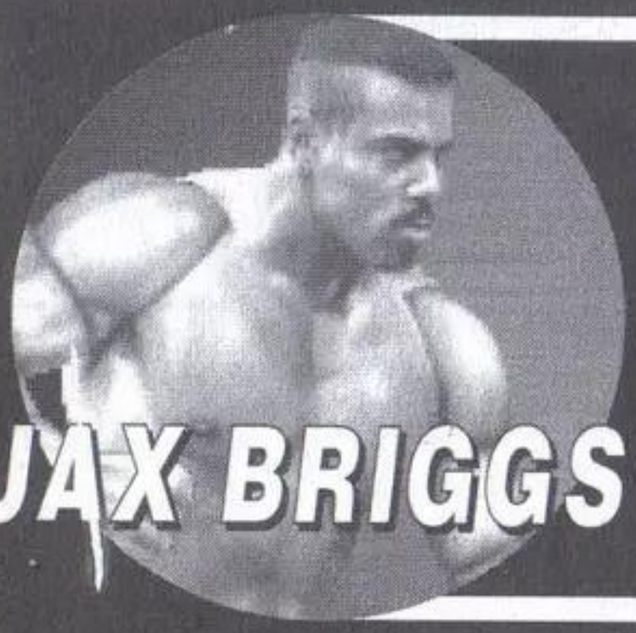
MERCY: Bu terim hepimize yabancı. Bence karşınızdaki oyuncu ile dalga geçebilmek veya onu aşağılamak için yapılmış bir hareket. Nasıl yapacaksınız? Anlatayım. İlk 2 roundun herhangi birinde kaybedin fakat 3. roundu kazanın. Karşınıza Finish Him/Her yazısı çıktığında ekranın en dibine

LIU-KANG

Yukarı ateş topu: Ileri-Ileri-HP (Havada da yapabilirsiniz.)
Aşağı ateş topu: Ileri-Ileri-LP
Uçarak Vurma: Ileri-Ileri-HK
Bisiklet Vuruşu: LK'i basılı tutun (3 saniye) ve bırakın.
Fatality1: Ileri-Ileri-Aşağı- Aşağı-LK (Atlama mesafesinde durun)
Fatality2: Yukarı-Aşağı- Yukarı-Yukarı+R+B (Heryerde yapılabilir.)
Animality: Aşağı-Aşağı-Yukarı (Süpürme mesafesin)
Babality: Aşağı-Aşağı-Aşağı- HK
Friendship: Aşağı-Aşağı-Aşağı-R
Stage Fatality: R-B-B-LK
COMBO
1: LK-LK-HK-LK(25%)
2: HP-HP-B-LK-LK-HK-LK(36%)
3: Zıplayarak Tekme - Uçarak Tekme - Uçarak Tekme (Bu Liu Kang'ın özel uçan tekmesidir dikkat!!!)(22%)

SONYA

Enerji Halkası Atma: Aşağı-İleri-LP
Uçarak Vurmak: Ileri-Geri-HP
Ayak Kapanı: Aşağı+LP+B (Yakın iken)
Bisiklet Vuruşu: Geri-Geri-Aşağı-HK
Fatality1: Geri-Ileri-Aşağı-Aşağı-R (Atlama alanın dışında durun)
Fatality2: Block'a basılı tutun+R (Yukarı-Yukarı-Geri-Aşağı)ve bırakın (Ekranın dibinde durun.
Animality: LP'a basılı tutun (Geri -Ileri-Aşağı-Ileri) ve bırakın (Yakın Durun.)
Babality: Aşağı-Aşağı-Ileri-LK
Friendship: Geri-Ileri-Geri-Aşağı-R
Stage Fatality: Ileri-Ileri-Aşağı-HP
COMBO
1: HP-HP-LP-Geri+HP(22%)
2: HK-HK-Geri+HK(??)
3: HK-HK-HP-HP-LP-Geri+HP(31%)



JAX BRIGGS

Tekli Füze: Geri-İleri-HP
Çiftli Füze: İleri-İleri-Geri-Geri-HP
Hızlı Yumruk: İleri-İleri-HK
Tutup&vurma: İleri-İleri-LP (Yakın iken. Devamlı basarsanız 5 yumruğa kadar vurabilirsiniz.)
Kafaya Vurma: HP'a basın (Rakibe yakın durun. Low punch'a Basılı tutun ve High Punch'a devamlı basın. 4 kereye kadar vurabilirsiniz.)
Bel kırma: B (Havaya tam sıçrarken. Rakipte havada olmalı)
Deprem: LK'i 3 sn basılı tutun ve bırakın.

Fatality1: B'a basılı tutun (Yukarı - Aşağı-İleri-Yukarı) ve bırakın. Yakın Durun.)
Fatality2: R-B-R-R-LK (Ekranın dibinde durun.)
Animality: LP'ı basılı tutun (İleri - İleri - Aşağı - İleri) ve bırakın.Yakın durun.)
Babality: Aşağı-Aşağı-Aşağı-LK
Friendship: LK-R-R-LK
Stage Fatality: Aşağı-İleri-Aşağı-LP
COMBO
1: HP-HP-B-LP-Geri+HP(24%)
2: HK-HK-Aşağı+HP-HP-B-LP-Geri+HP
3: HP-HP-B-LP-Geri+HK(22%)

KANO

Bıçak Atma: Aşağı-Geri-HP
Bıçakla Vuruş: Aşağı-İleri- HP (Yakın durun)
Havada Dönerek Vurma: LK'i basılı tutun (3 saniye)
Tutup&Isırma: Aşağı-İleri-LP
Havada Vurma: B (havadayken, rakipte havada olmalı)
Fatality1: LP'ı basılı tutun (İleri - Aşağı-Aşağı-İleri) ve bırakın (Yakın Durun.)
Fatality2: LP-B-B-HK (Süpürme mesafesi.)
Animality: HP'ı basılı tutun (B-B-B) ve bırakın

(Yakın Durun.)
Babality: İleri-İleri-Aşağı - Aşağı-LK
Friendship: LK-R-R-HK
Stage Fatality: Yukarı- Yukarı-Geri-LK
COMBO
1: HP-HP-HK-LK-Geri+ HK
2: HP-HP-Aşağı+LP - Aşağı + HP (%22)
3: HK-HK-LK-Geri+HK(23%)
4: HP-HP-Kafaya Vurma-Aparkat - Uçarak Tekme - Bıçakla Vuruş (37%)
5: HP-HP-LP

gidin ve RUN tuşunu basılı tutarken 4 kere AŞAĞI'ya basın ve RUN tuşunu bırakın. Mercy hareketi bütün adamlar için aynıdır ve ANIMALITY için şarttır.

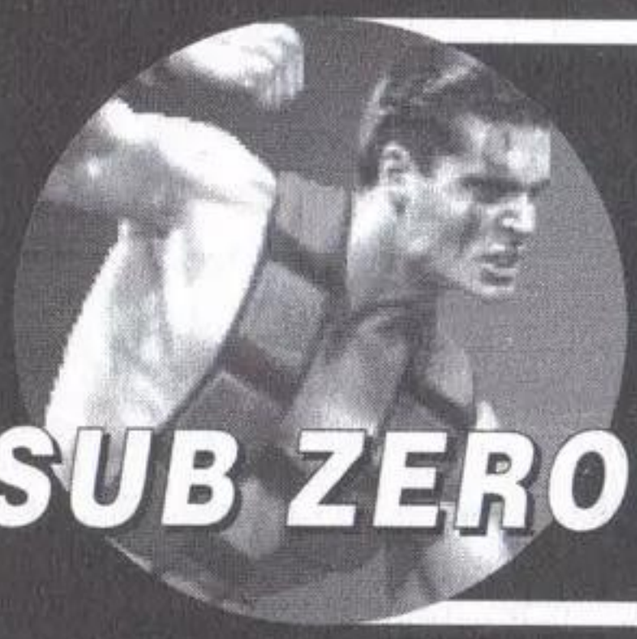
ANIMALITY: MK2'deki söylenti gerçek oldu ve Animality hareketi MK3'te yapıldı. Eğer rakibinize Mercy yapmışsanız daha sonra ki FINISH HIM/HER yazısında Animality yapabilirsiniz. Anladığınız gibi Animality için Mercy şart. Animality yaptığınız zaman bir hayvana dönüşür ve rakibinizi ....

STAGE FATALITY: Yine yeni olan bu hareket ise dövüş yerlerine göre yapılabiliyor. Eğer dövüştüğünüz yer THE SHAO KAHN TOWER, PIT 3 veya THE SUBWAY'den birisi ise Stage Fatality'i uygulayabilirsiniz. Gerekli olan tuş hareketlerini FINISH HIM/HER yazısından sonra yapın. The Subway bölümünde rakibinize aparkat ile vurursanız Stage Fatality'i gerçekleştiremezsiniz.

BABALITY: Evet Babalityler yine var. Benim Friendship'ten sonra en çok beğendiğim hareket bu. Eğer rakibinizle biraz dalga geçmek ve ona babalık yapmak istiyorsanız kazandığınız roundu BLOCK kullanmadan bitirin ve gerekli hareketleri yapın. Rakibiniz ufak bir çocuk haline gelecektir. Japon

STRYKER

Uzun mesafeli bomba: İleri-Aşağı- Geri- HP
Kısa mesafeli bomba: İleri-Aşağı-Geri-LP
Uçarak copla vurma : İleri-İleri-HK
Copla vurma: İleri +geri-LP
Fatality1: Aşağı-İleri-Aşağı-İleri-B (Yakın durun.)
Fatality2: İleri-İleri-İleri-LK
Animality: R-R-R-B (Rakibin 1 yada 2 adım arkasında durun.)
Babality: Aşağı-İleri-İleri-Geri-HP
Friendship: LP-R-R-LP
Stage Fatality: İleri-Yukarı- Yukarı-HK
COMBO
1: LK-HP-HP-LP(23%)
2: LK-HP-HP-LP- Copla Vurma(42%)
3: LK-LK-Geri+HK(18%)



SUB ZERO

Buz Topu : Aşağı-İleri-LP
Buz Yağmuru: Aşağı-İleri-HP
Buz Yağmuru (Rakibin önüne): Aşağı- İleri-Geri-HP
Buz Yağmuru (Rakibin arkasına): Aşağı-Geri-İleri-HP
Buz Ateşi: Aşağı-Geri-LP (Havada da yapılabilir)
Kayma: Geri+LP+B+LK
Fatality1: B-B-R-B-R(Yakın durun.)
Fatality2: Geri-Geri-Aşağı-Geri-R
Animality: İleri-Yukarı-Yukarı (Yakın durun.)
Babality: Aşağı-Geri-Geri-HK
Friendship: LK-R-R-Yukarı
Stage Fatality: Geri-Aşağı-İleri-İleri-HK **COMBO**
1: HK-HK-Dönerek Vurma(19%)
2: HP-HP-LP-Geri+LK-Geri+HK-Geri+ HK (23%)
3: HP-HP-Geri+LK-Geri+HK-Geri+ HK(26%)
4: HP-HP-LP-Geri+High Kick(22%)

Ağ atma: Geri-Geri-LK
Bomba Atma: Kısa: LK'e basılı tutun (Geri-Geri-HK)
Uzun: LK'e basılı tutun (İleri-İleri-HK)
Patlamalı Teleport: İleri-Aşağı-B
Havada Korku: Aşağı-İleri-B ve LP (Yakın durun)
Fatality1: Aşağı-Aşağı-Yukarı-Aşağı -HP(Ekranın heryerinden yapılabilir.)
Fatality2: Aşağı-Aşağı-İleri-Yukarı-R (Yakın Durun.)
Animality: Yukarı-Yukarı-Aşağı - Aşağı (Yakın Durun.)
Babality: İleri-İleri-Geri-HP
Friendship: R-R-R-Yukarı
Stage Fatality: R-B-R
COMBO
1: HP-HP-HK-HP(24%)
2: HP-HP-HK(18%)
3: HP-HP-HK-HK-Geri+HKick
4: HP-HP-Aşağı+LP-Zıplayarak Tekme
5: HP-HP-HK-HP-HK-Geri+HK

CYRAX

SEKTOR

Roket: İleri-İleri-LP
Güdümlü Roket: İleri-Aşağı-Geri-HP
Teleport: İleri-İleri-LK (havada yapabilirsin.)
Fatality1: LP-R-R-B (Süpürme mesafesinin dışında durun.)
Fatality2: İleri-İleri-İleri-Geri-B (Atlama mesafesinde durun.)
Animality: İleri-İleri-Aşağı-Yukarı (Yakın Durun.)
Babality: Geri-Aşağı-Aşağı-Aşağı-HK
Friendship: R-R-R-R-Aşağı
Stage Fatality: R-R-R-Aşağı
COMBO
1: HP-HP-LK-LP(24%)
2: HP-HP-HK(18%)
3: HP-HP-Geri+HK-Geri+HK (22%)
4: Teleport-Roket(22%)
5: HP-HP-HK-HK-Geri+HK (26%)
6: HP-HP-Aşağı+HP-Zıplayarak Tekme - Roket (35%)

çocuklarının tatlılığını bu hareketle görebilirsiniz.
FRIENDSHIP: Eskilerden kalan bir diğer hareket ise bu Friendship hareketi. Rakibinizi yendiniz fakat onu öldürmek istemiyorsunuz. 2. roundu BLOCK kullanmadan bitirin ve gerekli tuşlara basın.
GALAXIAN: "Yeni bir krallığa transfer edildiniz fakat orası öyle bir ülke ki ne savaşçıların ne de Shao Kahn'ın kontrolü var. Rellim Ohcanep Krallığında dikkatli olun !!!!..." Vallahi Galaxian için böyle bir tanım yapmışlar bende naçizane Türkçe'ye çevirdim. Artık gerisi size kalmış. Galaxian'ı oynamak için:.....

1- 100 kere 2 kişilik oyun oynayın
2- Doğru UKM'yı girin. (UKM= Ultimate Kombat Code)

Combo hariç diğer terimleri açıklamıştık. Combo, önlenemeyen ard arda vuruşlar anlamındadır. MK3'ün başka bir özelliği ise bu combo olayıdır. Eğer rakibinize combo yaparsanız ekranda "3 HITS %19" gibi bir yazı belirir. Bunun anlamı 3 kere vurarak % 19'luk bir zarar vermişsiniz demektir. % 50'yi geçen veya yaklaşan kombolar gerçekten etkili sayılırlar ve yapanlar kutlanır. Helal olsun denir.
Her ne kadar bu oyununun hareketlerini bir çok arkadaş

SHEEVA

Ateş Topu: Aşağı-İleri-HP
Yere Basma: Geri-Aşağı-Geri-HK
Teleport: Aşağı-Yukarı
Fatality1: İleri-Aşağı-Aşağı-İleri-LP (Yakın Durun.)
Fatality2: HK'i basılı tutun (İleri-Geri-İleri -İleri) ve bırakın (Yakın Durun.)
Animality: R-B-B-B-B (Yakın Durun.)
Babality: Aşağı-Aşağı-Aşağı-Geri-HK
Friendship: İleri-İleri-Aşağı-İleri-1/2 sn bekleyin ve HP'a basın
Stage Fatality: Aşağı-İleri-Aşağı-İleri - LP
COMBO
1: HP-HP-LP-İleri+HP(25%)
2: LK-HK-HK-Geri+LK
3: HP-HP-LP-Geri+HK-Geri+HK- Geri+LK-Geri+HK(42%)

Şapka Fırlatma: Geri-İleri-LP
Uçarak Vurma: Yukarı-Aşağı- HK (Havadayken yapın.)
Teleport: Aşağı-Yukarı
Dönme: İleri-Aşağı-İleri-R
Fatality1: İleri-İleri-Geri-Aşağı-HP (Yakın Durun.)
Fatality2: R-B-R-B-Aşağı (Ekranın heryerinde yapabilirsiniz.)
Animality: R-R-R-R-B (Yakın Durun.)
Babality: Aşağı-İleri-İleri-HP
Friendship: R-LP-R-LK
Stage Fatality: Aşağı-Aşağı- İleri-İleri-LK
COMBO
1: HP-LP-HP-LP-LK -LK-Geri+ LK(34%)
2: HP-LK-Geri+HK(19%)

KUNG LAO

aynı anda değişik bilgisayarlarda oynayarak bulmaya çalıştıysak da bazı hatalar yapmamış olmamız imkansızdır. Bu sebebten dolayı ısrarla denediğiniz ve yapamadığınız hareketlerin doğrularını bulursanız bize yazın. İsminizle birlikte yayınlayalım ve teşekkür edelim fakat yanlıştır kararını vermeden önce bütün yolları deneyin çünkü biz bile bulduğumuz hareketleri ikinci kez yapamadığımız oldu. Her karakterin hareketlerini bu sayfalarda bulabilirsiniz.

Kombat Kodları: Kombat Kodları aslında 6 sayıdan oluşan şifrelerdir. Bu şifrelerin girilmesi ise ancak 2 kişilik bir oyun başlamadan önce mümkündür. 2 Kişilik bir oyuna başlamadan hemen önce çıkan ekranın altına bakarsanız 6 adet yuvarlak ejderha resmi görürsünüz. Bu 6 şeklin 3 adetini 1. oyuncu diğer 3 adetini ise 2. oyuncu değiştirir. Low Punch - Low Kick ve Blok'a basarak bu değiştirmeleri yapabilirsiniz. Toplamda 9 adet şekil çıkar karşınıza. Süreniz az olduğu için 887-999 gibi bir şifreyi basamayabilirsiniz. Bunu kolaylaştırmak için Yukarı düğmesi ile birlikte LP- LK ve Blok'a basınız. Yukarı düğmesi ile basmanız sizi tersten götürecektir. Şemada hangi şeklin kaç kere basıldığında çıktığını görebilirsiniz.

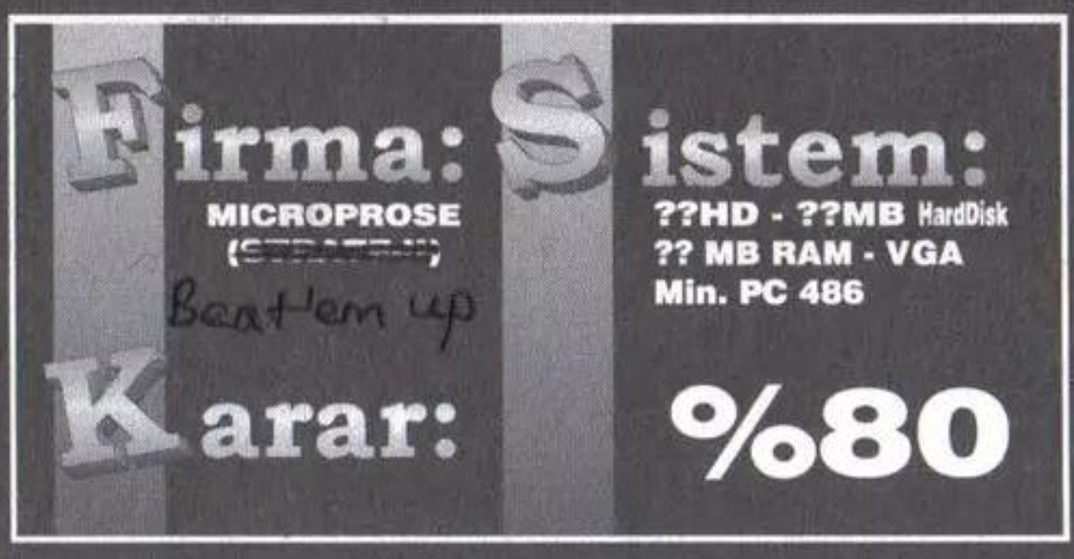
Sınırlı yerde, sınırsız MK3 herhalde en güzel ve en iyi bu kadar anlatılabilirdi. Biliyor musunuz arkadaşlar aslında bunların hiç biri dert değil. Yani ben açıklamışım, siz de bütün hareketleri bulmuşunuz falan. Bunlar hakikaten o kadar önemli değil. Önemli olan bu tür oyunları kararında oynamak, dozajını kaçırmamak, ben şu 4000 kelimeye yaklaşan açıklamamda kaç kere "ÖLDÜRÜN, PARÇALADI..." gibi kelimeleri yazdığımı inanın hatırlamıyorum. Yani suratınıza karşı bu kadar "Öldürün !!!" desem dayanamaz gider birisini öldürürsünüz. Ben sizlere güveniyorum, sizlerde beni anlıyorsunuz zaten. MK3'ü oynamayın demiyorum ama bari bitirici hareketleriniz Friendship olsun. Sıkılmayın bu yazdıklarımdan, size biraz BABALITY'lik yaptım sadece o kadar.

TİMUR ÇATAKLI

ŞEKİL	TUŞ BASMA SAYISI	YUKARI+ BASMA SAYISI
EJDERHA	0	0
MK	1	9
YİNG YANG	2	8
ÜÇ	3	7
SORU İŞARETİ	4	6
YILDIRIM	5	5
GORO	6	4
RAIDEN	7	3
SHAO KAHN	8	2
İSKELET	9	1

Evet artık Kombat Kod olayını öğrendik ve geldik bunlarla neler yapabileceğinize. Aşağıda yapabileceklerinizin bir listesini göreceksiniz. Heyecanlanmayın!!!!

KOD	ÖZELLİK
100-100	ATMAK İPTAL
020-020	BLOK İPTAL
987-123	ENERJİ ÇUBUĞU İPTAL
033-000	1. OYUNCU YARI ENERJİ İLE BAŞLAR
000-033	2. OYUNCU YARI ENERJİ İLE BAŞLAR
707-000	1. OYUNCU 1/4 ENERJİ İLE BAŞLAR
000-707	2. OYUNCU 1/4 ENERJİ İLE BAŞLAR
688-422	KARA DÖVÜŞ
460-460	RASGELE DÖNÜŞÜM (TAVSİYE EDİLİR,)
985-125	KARA DÖVÜŞ-RASGELE DÖNÜŞÜM-BLOK İPTAL - ENERJİ BAR İPTAL
466-466	SINIRSIZ KOŞMA
642-468	GİZLİ ATIŞ OYUNU
282-282	KORKMAK YOK
123-926	HİÇ BİR BİLGİ YOKTUR Kİ GÜÇ SAYILMASIN
987-666	SİHİRBAZLARIN TİYATROSU
969-141	KAZANAN MOTORA İLE DÖVÜŞÜR
769-342	KAZANAN NOOB SAIBOT İLE DÖVÜŞÜR
033-564	KAZANAN SHAO KAHN İLE DÖVÜŞÜR
205-205	KAZANAN SMOKE İLE DÖVÜŞÜR
101-000	ÇOK DARBE AZ ENERJİ KAYBI (P1)
000-101	ÇOK DARBE AZ ENERJİ KAYBI (P2)



Ok atma: Aşağı- Geri- LP
Balta Vuruşu: Aşağı- İleri- HP (Yakında durun)
Yeşil Zırh: Geri-Geri-Geri- HK
Gölge Vuruşu: Ileri-Ileri-LK
Fatality1: Basılı tutun B (Yukarı - Yukarı - Geri - Ileri) ve bırakın -B (Yakın Durun.)
Fatality2: Geri-Geri-Geri- Aşağı- HP (Süpürme mesafesinin hemen yanında durun.)
Animality: Ileri-Ileri-Aşağı- Aşağı (Yakın Durun.)
Babality: Ileri-Geri-Ileri- Geri- LP
Friendship: R-R-R-Aşağı
Stage Fatality: R-R-B
COMBO
1: HP-HP-LP-Balta Vuruşu
2: HP-HP-Balta Vuruşu - HP-Gölge Vuruşu
3: LK-HP-HP-LP- Balta Vuruşu- Balta Vuruşu-Gölge Vuruşu (41%)
4: HP-HP-LP-LP(21%)
5: LK-HP-HP-LP-HK(34%)

Mor ateş topu: Geri-Geri-HP (Havada da yapabilirsiniz.)
Yer rendesi: Geri-Geri-R
Fırtına dönüşü: Geri-Ileri-LK
Fatality1: Aşağı-Aşağı-Geri-Ileri-Block (Süpürme mesafesinin hemen yanında)
Fatality2: R-B-B-B-HK
Animality: Basılı tutun HP (Ileri-Ileri-Aşağı- Ileri) ve bırakın (Yakın Durun.)
Babality: R-R-LK
Friendship: R-LK-R-R-Yukarı
Stage Fatality: B-B-B-HK
COMBO
1: HP-HP-Aşağı+HP-Uçan Tekme-Ateş Topu (34%)
2: HP-HP-Aşağı+LP-Aşağı+HP(25%)
3: LK-Li-HP-HP-Aşağı+LP-Aşağı+HP(37%)
4: LK-LK-HP-HP-Aşağı+HP- Uçan Tekme-Ateş Topu (45%)
5: LK-LK-HP-HP-HK-Geri+HK(28%)
6: LK-LK-Geri+HK-Geri+HK(21%)
7: HP-HP-HK-HK -Geri +HK(25%)

FIFA '96, HEXEN, ACTUA SOCCER
FATAL RACING, CEASAR2, ORION,
REBEL ASSAULT2, NEED FOR SPEED

EN YENİ OYUNLAR...

DD-HD DİSKET ÇEŞİTLERİ, MOUSE'LAR
JOYSTICKLER, EKRAN FİLTRELERİ,
DİSKET KUTULARI, TEMİZLEYİCİLER

TÜM YAN MALZEMELER

486 DX2-66, 486 DX4-100, YÜKSEK
KONFİGURASYONLU PENTIUM'LAR
BILGISAYARLAR VE UPGRADE IMKANLARI

HESAPLI PC'LER...

SCANNER'LAR, PRINTER'LAR, FAX MODEM
KARTLARI, SES VE GÖRÜNTÜ KARTLARI
EN İYİ MARKALAR, EN UYGUN FİYATLAR.

HARDWARE'DE 1 NUMARA!

CD VE DİSKETTEKİ TÜM OYUNLARA
DÜNYA İLE AYNI ANDA ULAŞABİLECEĞİNİZ
GÜVENİLİR, DOST ADRESİNİZ....

GCS

GREEN COMPUTER SYSTEM

AHMET VEFİK PAŞA CAD. NO 59
TEL: 589 26 18 ÇAPA/ODABAŞI, IST

FADE TO BLACK

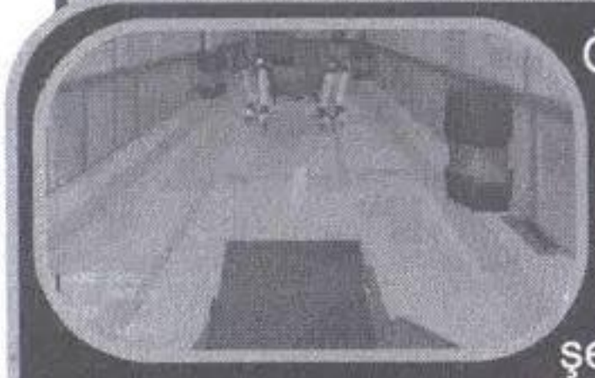
Haftaya görüşmek üzere.... Hoop, hooop hoppala. Bir yazıya da bu kadar ters başlanır yani. Beyler 1-2 aydır yazılarıma dikkat edenler anlamışlardır ama ben de kendime itiraf etmek zorundayım ki bende "GAME SHOW OYUN AÇIKLAMALARIMA GİRİŞ YAPMA KOMPLEKSİ" var. Buna ne buyrulur şimdi? N'apıcağım ben şimdi. Girişsiz yazı olmaz ki, bir şekilde gireceğiz. Neyse bu haftaalık girmiş bulunduk:
Şimdi itiraf etme sırası sizde: Oyunlarla ilgilenmediğimizi göğsümüz kabararak söyleyen kaçınız DOOM oyununu bilmiyor? Ya da ismini duydukça içinizi bir merak duygusu kaplamıyor? Bir şeylerden haberdar olmadığınızı hissederek bir yerlerden DOOM'u bulmaya çalışmıyor ve "Benim bilgisayarda oyun oynayacak vaktim yok" demiyor? Tabi lafım "bilgisayarda oyun oynayacak vaktim yok" zayıflığı içindeki GAME SHOW okuru olmayan (Compex fuarında çokça karşılaştığım) saaygı değer kişilere! Kanımca bilgisayar dünyasına çok az da olsa yakın duran kişiler dahil DOOM ününü çok büyük bir kitle ile paylaşmakta. Tabi Doom'un bu büyük başarısından sonra aynı tarzda yapılan oyunların sayısı bir anda iki basamaklı sayıları buldu: Rise of the Triad, Descent (Doom'un 3 boyutlu denemesi), Heretic, Dark Forces ilk aklıma gelenler. Ve şimdi de yepyeni bir deneme: FADE TO BLACK.
Oyun dünyasının içinde olanlar Another World ve Flashback oyunlarından kahvarengi ceketli ve dar mavi kotlu Conrad'ı anımsayacaklardır. İşte kahramanımı bu kez Doom stilinde, tamamı 3 boyutlu mekanda geçen bir maceranın içinde. Ama ne macera... Doom ile Alone In The Dark kesiştiği çizgiyi düşünebiliyor musunuz (hayır canım analitik geometri sorusu değildi bu)? 3 boyutta koşuyorsunuz ama etrafınızı tek kişinin (yani kontrol ettiğiniz kahramanın) gözünden değil çevreye yerleştirilmiş aktif olarak hareket ettiğini sandığınız kameralardan izleyebiliyorsunuz (benim yaptığım bu tasvirin benim bilmediğim kesin bir bilgisayarcası vardır ama olsun). Yani kahramanımız Conrad'ın yüzünü görebilirsiniz.

Sanıyorum ki Fade To Black'teki hareket mekanizması PC makinalarındaki en iyilerden birisi: eşyalara yaklaştıkça görüntü rahatsız edici derecede piksellere ayrılmıyor, 3 boyutu tavana asılmış et parçalarının altından geçerken rahatlıkla hissedebiliyorsunuz. Kamera perspektifleri oyunda periyodik olarak karşımıza çıkan mekanizmaları (teleportlar, dolaplar gibi) tekdüze bir şekilde görmemizi engelleyecek gibi düzenlenmiş. Oyunda ilerleyebildikçe (Fade To Black'te ilerleyebilme sorununa daha sonra değineceğim) Conrad ve diğer poligon grafikli yaratıklarla ilgili animasyonlar etkileyici ve konuyu sürükleyici kılıyor. "Fade To Black" bilgisayardaki sanat çalışmalarına iyi bir örnek olabilir.

Gelelim konuya: Flashback'i bitirenlerdenseniz hatırlayacaksınız ki Morph'ların (kötü yaratıklar) gezegeninde bir gemi ile kaçmayı başarabilmiştik (başarmıştınız değil mi?). Fade To Black de bu seriye güzel bir geçiş ile devam ediyor: Gemimiz Morplar tarafında yakalanıyor ve Conrad (daha oyun başlamadı biraz sonra Conrad siz olacaksınız) kendini demir parmaklıklaarın arkasında buluyor. Başlangıç demosunu sonuna oyunun başlangıcına doğru (her son bir başlangıç her başlangıç bir sondur) isyancılar tarafından kurtarılıyorsunuz ve yepyeni görevler üstlenerek Morph İmparatorluğunu yok etmek için maceranıza başlıyorsunuz. Sorumluluklarınızı yerine getirebilmeniz için zamana karşı yarışmalı, güvenlik sistemlerini kapatmalı, anahtarlar toplamalı, bulmacalar çözmeli, Morph'larla savaşmalı ve yüüzümüzü kara çıkarmamalısınız.

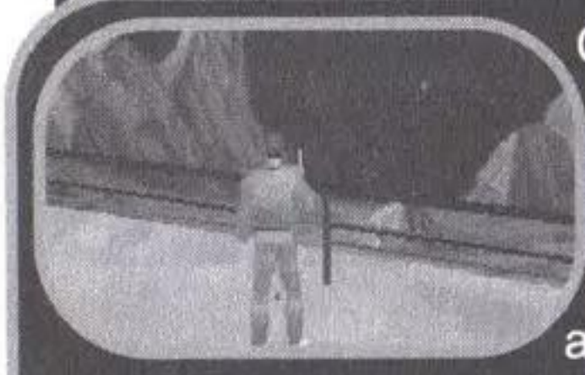
Anladığınız gibi Fade To Black biraz macera, biraz Doom, biraz Alone In The Dark, biraz Flashback, biraz ondan biraz da bundan. Çorbada bizim de tuzumuz eksik olmasın dedik ve başladık oynamaya. Kahramanımızın hareketlerini incelemenizde fayda görüyorum. Diyelim ki Conrad'a iyice hakim olabiliyorsunuz. Ama çok yavaş mı hareket ediyorsunuz. Sistemleri orta seviyede (orta seviye sınıflandırması oldukça görece ve değişken bir kavram ama ben bu oyun için minimum sistemlere bu sıfatı kullandım) olanların son dönemlerde çok karşılaştığı bu problemi oyun alanlarını daraitarak, ses ve müziklerden fedakarlıkta bulunarak (bu

VEKTÖR VEKTÖRE YARDIM ETMELİ



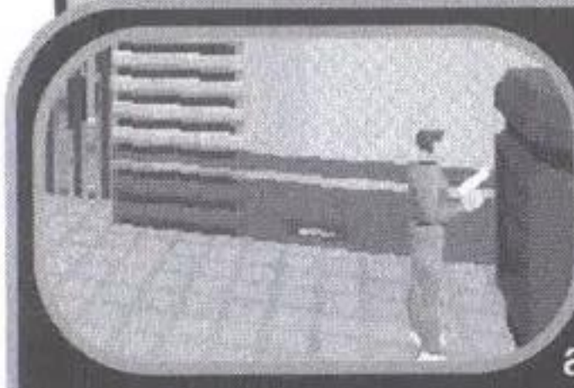
Örümceğe dikkat edin demiyorum, onu herhalde anlamışsınızdır, asıl şu yandaki varilimsi şeyler yanından geçerken patlıyor, onları uzaktan, sabırla teker teker ateş ederek yok edin.

Karşınıza çıkan tombul ahçı Hulusi Kentmen (Allah rahmet eylesin) değil, öyle masum duruşuna aldanmayın. Mutfağın hemen yanındaki odada sizi oldukça büyük bir bela bekliyor.



Güzel manzara değil mi? Mis gibi Mars havası, ama, aman dikkat, bu tip odalarda öyle deli gibi sağa sola ateş etmeyin. Yanlışlıkla pencereye gelecek bir kurşun iç basınç dengenizle ölümcül oyunlar oynayacaktır.

Yaşlılara saygı çok önemli. İkinci bölümde kurtaracağınız yaşlı profesör o kadar yavaş yürüyor ki bir süre sonra onu vurmak isteyeceksiniz. Kendinize hakim olun, onu koruyun. Prof yoksa görev de yok.



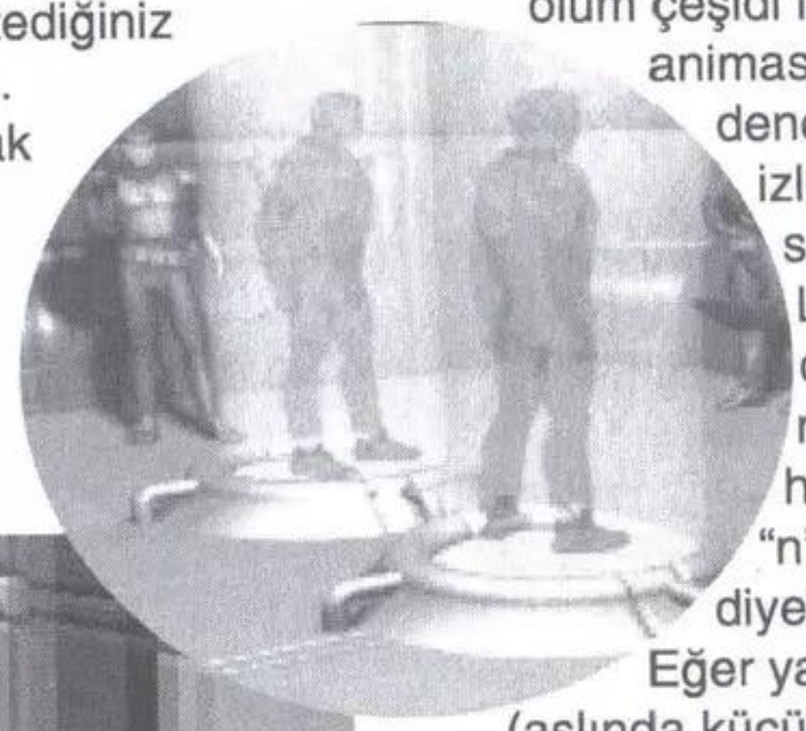
Meraklı olun. Oyuna başladıklarınız la pek bir yere gelemezsiniz. Her karşınıza çıkan dolabı arayın, ama bulduklarınızı çarçur etmeyin. Bazı düşmanlar sadece bazı özel silahlarla ölüyor.

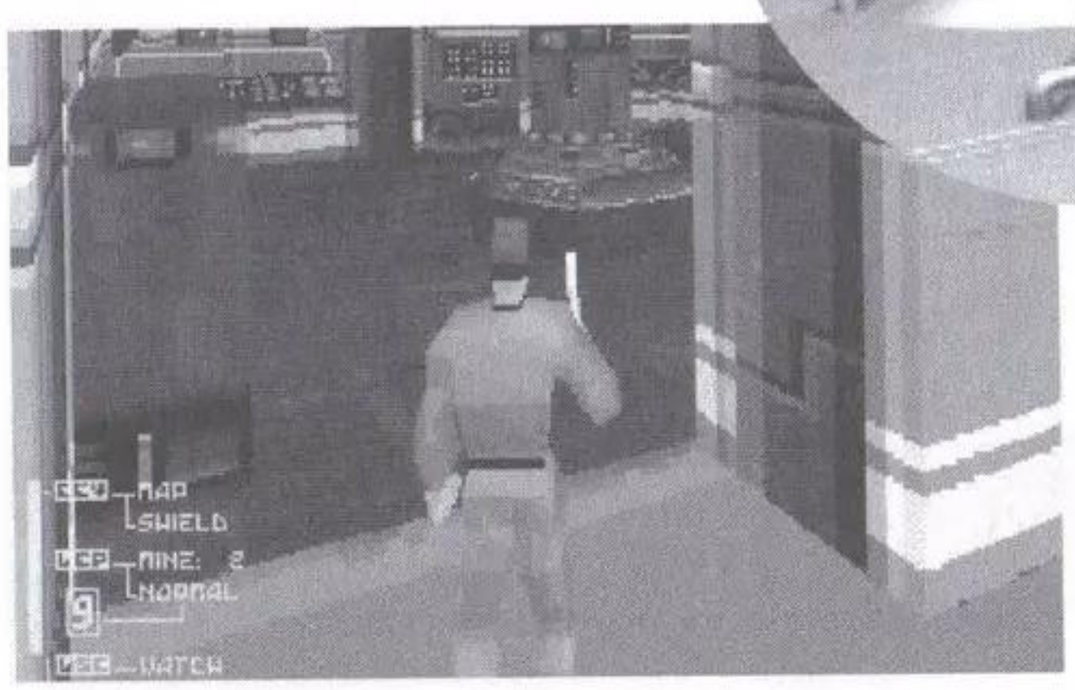
KLAVYE ÖRTÜSÜ

HAREKET HALİNDE:
Yukarı Ok: Koşma
Sağ ve Sol Ok: Sağa ve sola dönüş
Aşağı Ok: Çömelme
Sağ Shift+Yukarı Ok: Yürüme
Sağ Shift+Sağ(Sol) Ok: Sağa(sola) yürüme
Sağ Shift+Aşağı Ok: Geri dönme
Page Up: Yavaş yürüme
Page Down: Yavaş geri yürüme
I: Eşyalarımızı görebilme
M: Harita
Enter: Silahınızı doldurma
Space: Kolları, teleportları ve dolapları kullanma
U: "Use" olarak seçtiğiniz eşyayı kullanma
V: Nişan alma / silah indirme
B: Nişan alınmışsa ateş, yoksa elinizdekini atma
J: Zıplama
L: Oyun yükleme
S: Oyun kaydetme
F1/F2: Oyun alanını büyültme / küçültme
F: Grafikleri poligon ya da gourad yapma
ESC: Ana menüye geçme
EŞYALARIMIZLA:
TAB: Eşya grubunu değiştirme
Sağ/Sol Ok: Eşya seçme
Enter: Seçtiğiniz eşyayı oyunda kullanabileceğiniz hale sokma
Sağ Shift: Seçili eşyayı görebilme (mesajları okuma)
ESC/I: Eşya bölümünü terk etme
DOLAPLARDA
Sağ/Sol Ok: Dolaptaki eşyaları görebilme
Space: Ekrandaki eşyayı alma
ESC: Dolabı kapama

alternatifi hiç beğenmedim ama benden söylemesi) veya oyunun sabit diske yüklenme miktarını yüksek tutarak, o da olmadı F7 ile ekranın çözünürlüğünü düşürerek (640x480 ile oynamak çok zevkli bir o kadar da azap verici olacaktır) Conrad'ı hızlandırabilirsiniz.

Fade To Black'te eşyalarımızı doğru yerde ve zamanda kullanabilmek oldukça önemli. Şöyleki eğer birinci bölümün sonunda elinizde "bouncing mine" uçan bomba yoksa Morph'ların patronunu öldüremiyor ve bölümü bitiremiyorsunuz (hadi bu kıyağımı da unutmayın). "I" ile eşyalarınızı ekranda görebildiğiniz zaman TAB tuşu ile değiştirebileceğiniz bir kaç grup olduğunu göreceksiniz. Örneğin oyunda ilerledikçe mermi bulduysanız bunları kullanabilmek için mermiler grubuna gelmeli ve istediğiniz mermiyi aktif hale getirmelisiniz. Veya radyoaktif maddenin kaçak yaptığı bir yerde kalkan olarak (shield) daha önce bir yerlerde bulduğunuz "anti-radioactive" korumayı kullanmalısınız. Bir hatırlatma değişik kalkanlar





gücünüzün yavaş yavaş azalmasına sebep olacaklardır hazırlıklı ve dikkatli olun.

GÜÇ: Gücünüz dedim değil mi? Fade To Black'te hak sayısı söz konusu değil (Allah ne verdiyse deyip de Morph'ların üzerine de saldırmıyorsunuz canım). Güç çizginiz bittiği anda siz de bitiyorsunuz (bir nevi hayat çizgisi örneği). NOT: "Siz de bitiyorsunuz deyince Fade to Black'te Conrad'ın değişik ölümlerinden bahsetmem gerektiğini düşündüm. Tahmin edersiniz ki hayat çizginiz sona ermeden başka sebeplerden dolayı da ölebilirsiniz: uzay boşluğuna düşebilirsiniz, hain robotların elinde kalabilirsiniz, radyoaktif maddeye maruz kalıp kanserden! gidebilirsiniz ve benim de daha görmemiş olabileceğim çok çeşitli ihtimallerde oyunun sonuna ulaşabilirsiniz. Demek istediğim her değişi ölüm çeşidi için değişik küçüük bir animasyon var. Yani değişik ölümleri deneyerek değişik animasyonlar izleyebilirsiniz (tabi oyununuzu save ettikten sonra).

Laf lafı açtı nerelere geldik. Ne diyorduk? N'olacak bu memleketin hali? Mi? Yok yok hiç o işlere bulaşmayalım ve "n'olacak bu Conrad'ın hali" diyelim.

Eğer yazımı dikkatli okuduysanız (aslında küçük bir sınav yapmam lazım ki kim yazımı dikkatli okuyor anlayabileyim), oyunda bulmacalar çözmeniz gerektiğini not ettiğim gözünüzden kaçmamıştır. Nedir bu bulmacalar? Fade To Black'te amacınız o bölümdeki Morph'ları tamamen öldürmekk ve çıkışı bulmakla sınırlı değil. Aksine bir konu bütünlüğü içinde siz başka işler yapmaya

çalışırken Morph'lar sizi rahatsız etmesin diye onları öldüreceksiniz, başka bir deyişle öldürmek zorunda kalacaksınız. Başka işler? Her bölümde belli amaçlarınız var. Yapmanız gerekenleri bölüm başlarındaki animasyonu takip ederek ve oyun esnasında da size ulaşan mesajları (ekranda "NEW MESAGE" yazısı hayati önem taşıyor) okuyarak anlayabilirsiniz. Örneğin ikinci bölümde profösörü hapsedildiği yerden kurtarmalı, yavaş yavaş yyürüyerek bu yaşlı adamın sizi takip etmmesini sağlamalı ve teleportta kadar ona eşlik etmeli ve daha sonra da size verdiği küp ile reaktörü imha etmelisiniz. Bulmacaları doğru yapabilmeniz için ön koşullar ise girebildiğiniz tüm odalara bir merhaba demeli, her ne kadar anneniz yabancıların dolaplarını karıştırmanızın ayıp olduğunu bastıran sesi kulaklarınızda uğulduyorsa da tüm dolapları açmalı ve içindeki eşyaları "bir gün nasılsa lazım olur" mantığı ile almalısınız.

◆ Eğer yaratıklar sizi ne yaparsanız yapın öldürüyorsa o noktada akıllıca davranmanız gerekiyor demektir. Küçük ama küçük olduğu için görmesi zor bir bulmaca ile karşı karşıya kalmış olabilirsiniz.

Fade To Black'te ölmek güzel (değişik animasyonlar açısında) ama o kadar kolay değil: Hayat çizginizi doldurabileceğiniz (hem de bedava) makinaları kullanmalı ve yerlerini iyice bellemelisiniz.

Fade To Black'te bölümler bir çok odadan oluşabiliyor. Ama bu bölümlerden oyunun akışı oda saayyısının bir problem olmasını önlüyor Her odaya o kadar çok girip çıkmak zorunda kalıyorsunuz ki: Burası evim sanki. Çevrenizde teleportlardan, çizgi yükselticilerden ve dolaplardan başka kullanmanız veya aktif hale getirmeniz gereken anahtarlar, kapalı kapıların açılmasını sağlayacak sistemler, araçlar, üzerine bastığınızda kapıları ya da silahları aktif yapan portakal rengi tuzaklar, yine yerde üzerinden atlamanız gereken (bu "J" tuşu ile zıplama olayına bir açıklıkk getiriyorum: gereken mesafeden atlamanız için yavaş yürüyün çünkü ayaklarını göremiyor ve elektrik çarpmışa dönüyorsunuz) maavi kareler var. Bu ay patron kulağımızı çekti:"Hani sen yazına ipucu falan gibi notlar düşüyorsun ya Fade To Black'te yap şu işi" dedi. Ve İPUÇLARIMIZ:

◆ Her odaya mutlaka yoklayın. Haritanızı odaları gözden kaçırmamak için kullanın.

◆ (Tüm ipuçlarımın değişmez maddesi) Oyununuzu SAVE edin.

◆ Yeni bir yere geçerken nişan almış durumda hareket edin. Yoksa bayağı zaman kaybedebilirsiniz.

◆ Tüm mesajları okuyun. Büyük bir ihtimalle size atmanız gereken bir sonraki adımı anlatıyor olacaktır.

◆ Hayat katarınızı doldurabileceğiniz odaları gözden kaçırmayın..

◆ Silahınız her an dolu olsun. Pisi pisine gebermeyin.

◆ Son bir nasihat: FADE TO BLACK OYNAYIN.

Fade To Black bulmacalarının zorluğu çok yüksek olmasa da ACTION olarak zorlanacağınız enstantenelerden oluşan bir oyun. Fade To Black biraz macera, biraz hareket, biraz bulmaca biraz Doom, biraz Alone In The Dark, biraz Flashback, biraz 3 boyut, biraz animasyon karışımı olarak gözüken çekici bir oyun. Fade To Black'i oynadıktan sonra biz oyunseverleri ileride ne gibi oyunların beklediğini düşlemek hem daha kolay hem de daha çekici oluyor.

Mert TOPÇU

Arcade Adventure

Firma:	Sistem:
E.ARTS (DOOM gibin)	CD-ROM 8 MB RAM - VGA Min. PC 486
Karar:	%85

ALONE in the dark 2

O gün herzamanki gibi sıradan bir gündü. Fakat o gün Edward Carnby adında bir özel dedektif, hayatını ikinci defa değiştirecek bir telgraf almıştı. Tekrar karanlık güçlere karşı savaşmak zorundaydı. Telgraf gayet açıktı:

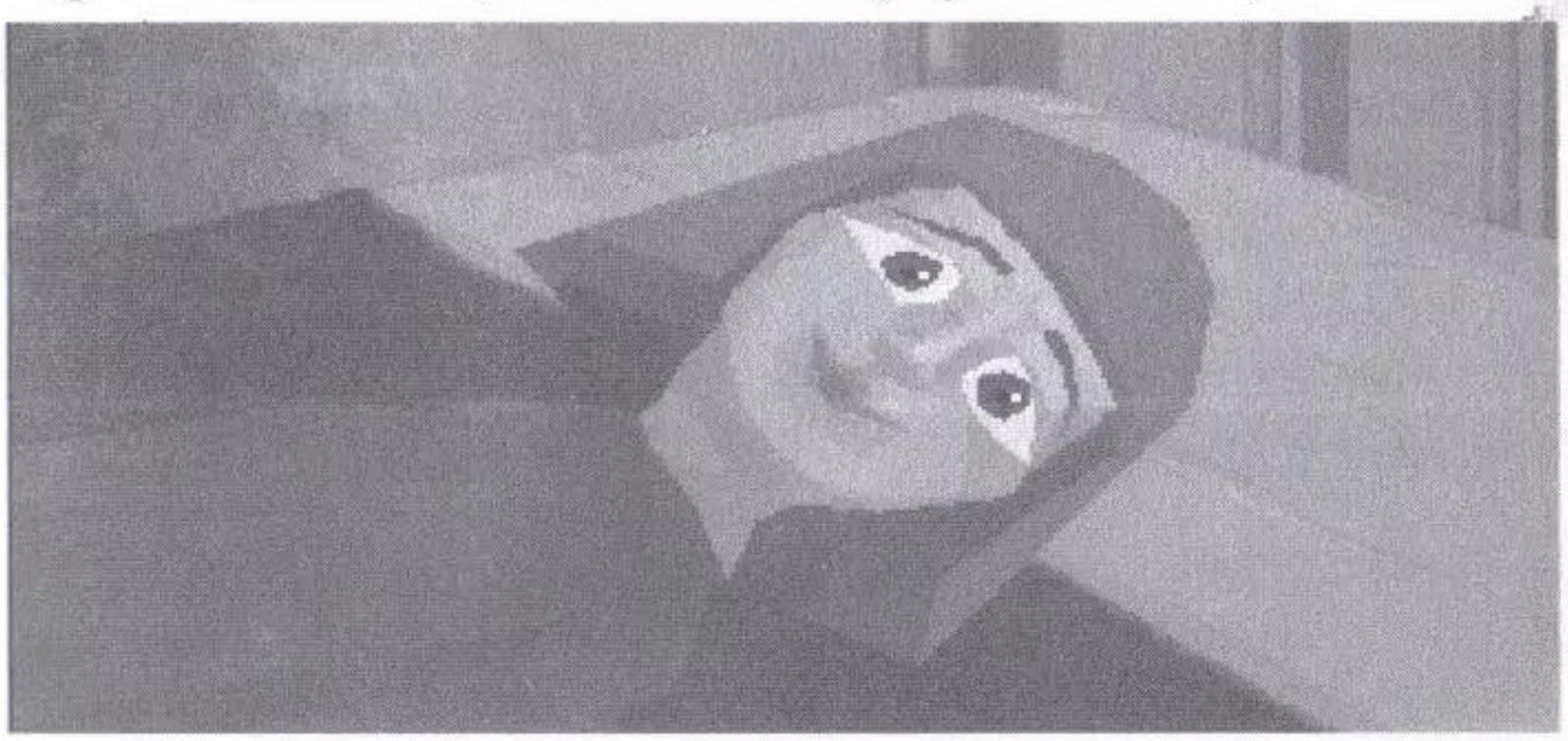
" Hell`s Kitchen lanetli bir yer. Grace Saunders, Tek Gözlü Jack tarafından kaçırıldı ve o evde tutuluyor. Yardımına ihtiyacım var. Stop. "

Şimdi bu yazıyı okurken, kendinizi Carnby`nin yerine koyun. Bu telgraf eski dostunuz Striker`dan gelmişti ve sizin yardımınızı istiyordu. Hemen harekete geçip, yardımına koştunuz ve evin önüne geldiğinizde kapıyı uçurdunuz. Artık, size kademe kademe olayları anlatmaya başlayabiliriz.

İlk başta, alyılmakta olan nöbetçiyi ayağa kalktıktan sonra döverek öldürün. Thompson, Thompson şarjörü ve iksiri alın. Bu iksiri enerjiniz azaldığında kullanmanız iyi olur. Daha sonra diğer adamlara yakalanmadan, koşarak bahçenin girişini kapatan heykeli itin ve bahçeye girin. Bu bahçenin özelliği yolların birazcık labirenti andırması. Köşeden çıkan adamı öldürüp fotografı alın. Sağa doğru gidip, makinalı tüfek kullanan adamı öldürün. Şarjörü ve iksiri alın. Adamın geldiği yere gidip, yerde duran kart resminin önünden ipi alın. Dörtyol ağzına gelin ve buradaki tüfekli adamı öldürün. Sağdaki yoldan devam edip, çıkmaz yolun sonundaki şarjörü alın. Dört yol ağzına geri gelin ve karşıdaki yoldan devam edin. Karşınıza çıkan adamı öldürün. Yerde bir kanca görene kadar yolunuza devam edin. Kancayı alın ve yerdeki dörttane kağıttan karo olanının üzerine gidin. (Diğerlerine dokunursanız, ÖLÜRSÜNÜZ!!!) Şimdi bir mağradasınız. Dümdüz gidip karşınıza çıkan yeşil adamı öldürün. Diğer merdivenin oradaki iksiri alın ve sandığın yanına gelin. Sandığı ileri doğru itin ve arkadan gelen hayaleti öldürün. Bu hayaleti ateş ederek öldürebilirsiniz. Yerden karo valeyi, kopuk not defterini ve kılıcı alın. Karo valeyi sandığı ittikten sonra çıkan taşmasada kullanın. Artık diğer merdivenin üzerindeki kapak açıldı. Şimdi önünden iksiri aldığınız merdivenden yukarı çıkın. Şimdi duvarda bir surat beliren yolu bulana kadar ilerleyin ve oradaki şişman adamı öldürün. Daha sonra hareket eden dalların olduğu yeri bulana kadar gidin. Bu dalları aldığınız kılıçla öldürüp, yolunuza devam edin. Bu ekranda size tek bacaklı bir gangster

saldıracak. Onu öldürmek için koşarak heykelin arkasına saklanın. Böylece işiniz daha kolay olacaktır. Adamı öldürdükten sonra gazete sayfasını alın. Şimdi burayı daha iyi anlamak için elinizdeki fotografa bakın. Fotografdaki heykelin kolunun aşağıda olduğunu göreceksiniz. Şimdi kancayı kullanın ve böylece kancayla ipi biribirine bağlayın. Daha sonra heykelin önüne geçip kancayı kullanın. Açılan kapıdan içeri girin.

Şu anda bir mahzeni pekde andırmayan bir mağradasınız. Buraya yuvarlanırken silahlarınızı düşürdüğünüz için artık yumruklarınızla kaldınız. (Biliyorum içinizden silahların peşinden gitmek geliyor ama....) Nikel parayı, çevirme kolunu ve kese kağıdını alın. İleriye doğru gittiğinizde yerde bir ceset göreceksiniz. Evet, bu dostumuz Striker`ın cesedi. Fakat şimdi oturup ağlamak için hiç iyi bir zaman değil. Striker`ın üzerinden not defterinin diğer parçası ile pipo temizleyicisini alın. Not defterinin herhangi bir parçasını kullanarak ikisini birleştirebilirsiniz. Tabi sizde benim düşündüğüm gibi, böyle bir gövdenin, böyle yüksek biryerden düşünce çıkaracağı sesi merak edibilirsiniz. O zaman hiç beklemeyin, bu oyuna herhangi bir etki yapmayacaktır. Şimdi gazete kağıdını kapının altında kullanın ve sonra pipo temizleyicisini kapıda kullanın. Artık kapının anahtarını aldığınıza göre, anahtarı kapıda kullanıp açbilirsiniz. Şimdi içeri girip bir SAVE almanın zamanı geldi. Burada fıçının arkasında oturan adamın arkasına geçip, yerdeki kolun önünde durun. Şimdi kese kağıdını kullanarak şişirin ve şişmiş kese kağıdını kullanarak patlatın. Adam ayağa kalkınca kolu itin ve böylece o ayıyı uçurumdan aşağı atmış oldunuz. (Eğer bunu yapmak zor gelirse, adamı döverek aşağı atabilirsiniz.) Daha sonra adamdan düşen kitap,tüfek ve iksiri alın. Saatin diğer tarafına geçip çevirme kolunu kullanın. Böylece bir gizli geçit açılacaktır. Açılan geçitten kıtabı alarak içeri girin. Tüfeğin fişeklerini alıp, asansöre binin. Yukarı çıktığınızda müzisyeni öldürmek için gazete kağıdını yırtın. Müzisyen ölünce kancayı alıp, asansörün karşısındaki kapıdan girin. Ekmek tahtasını alıp yandaki kapıdan girin. Ateş eden adamları öldürmek için kapının ağzında durup ateş etmelisiniz. Adamların ateş ettiği kartların hepsini yumruk atarak karo yapın. Açılan kapıdan çıkan adamı öldürün. İçeri girin. Viskiyi, iksiri ve odanın sonundaki kitabı alın. Kumar makinasında nikel parayı kullanın ve ikitane jeton alın. Dışarı çıkıp sarhoşu öldürün. Torbayı alıp açın ve içinden çıkan elbiseyi giyin. Masanın üzerinden fişekleri alıp, dışarıdaki merdivenlerden yukarı çıkın. Sağa dönüp duvara yaslanarak, mutfağa girin. Tavayı alıp, yumurtaların yanına gidin. Adamı tavayla öldürün. Ocağın üzerinden şarabı alın. Zehiri alın ve zehiri kullanarak şarabı zehirleyin. Mutfaktan geldiğiniz gibi çıkın. Heykelin karşısındaki kapının önüne şarabı bırakın ve kapıyı açmayı deneyin. Şimdi olacakları izleyin. Evet



artık içeri girebiliriz. Müzik kutusunda önce altın jetonu kullanın ve çıkan "doubloon" denen nesneyi alın. Sonra tahta jetonu kullanın ve kapı açılsın. Açılan kapıdan içeri girin. Çelik yeleği, Thompson`u ve şarjörü alın. Heykelin yanına geri dönüp, kafasından tacı alın. (Heykelin önünden geçerken, duvar dibinden geçmeniz sizin ömrünüzü uzatacaktır.) Merdivenlerden çıkıp, kendini kowboy zanneden zombiyi öldürün. Bunun için yanına yaklaşıp, sağ sol yumruk çalışmanız yeterli olacaktır. Karşıdaki kapıyı açıp içeri girin. Koridorun ortasındaki odaya girin. İçerideki adam size bir Derringer fırlatacak, hemen alıp adamı öldürün. Adamın üzerinden çıkan kılıcı alın. Kitaplıktan kağıt ile kitabı alın. Koridora dönüp, en yakın kapıdan girin. Odanın içinde duvara bağlı iki tane hareket eden kol var.Kağıt

parçasının diğer bölümünü koruyan bu kolları adamdan aldığınız kılıç ile öldürün. Kağıdı alın ve diğer yarım not ile birleştirin ve okuyun. Sonra odadaki beyaz heykelin kafasına tacı koyun. Karşıdaki kapıdan

içeri girin. Amuleti alın. Şu anda başka bir odaya ışınlandınız. Mesajı ve iksiri alın. Kapıdan girin. Soldaki sandıktan Thompson`ı ve şarjörü alın. Çelik yeleği giyin, Thompson`ı kullanarak kareteci ve gangsteri haklayın. El bombası ve anahtarı alıp, açık odaya girin. Doublon`u kuklada kullanın. Ponpon`u alın. Kapalı kapıdan içeri girin. Peşinizdeki kukladan kurtulmak için, ponponu yılanlı odaya fırlatın.

Kukla peşinden gidecektir. Peşinden girip, bacada el bombasını kullanın. Aşağıdaki gansterlerin bir kaçından kurtulmuş oldunuz. Bacadan aşağı inin. Adamları öldürün. Noel ağacından bilardo topunu alın ve yukarıdaki bilardo odasına çıkın. Bilardo topunu delikli kutuda kullanın. Anahtarla kapıyı açın ve içeri girin. Şimdi panik yapmanıza hiç gerek olmasada yapabilirsiniz. Tek Gözlü Jack`in acıklı hayat hikayesini dinleyin. Hayat hikayesinin bu kadar uzun sürmesi, adamın ölümsüz olmasından kaynaklansa gerek. Geyik muhabbeti bittikten sonra, kancayı kullanarak kapıyı açın. Merdiven mutfağa doğru yürüyün. Burada sizi bir cadı yakalıyor. Bu kadınla da geyik muhabbeti ettikten sonra, Grace Saunders`ı yöneteceksiniz.

Tahtayı itip öbür odaya geçin. Papağanın yanından yemi alıp papağana verin. Masanın üzerinden sandviç ve karabiberi alın. Kapıdan çıkıp sola doğru gidin. Ufak oyukta (Boyunuza göre.) korsan durana kadar saklanın. Koridorun sonundaki merdivene doğru koşun. Yukarı çıkın. Diğer merdivenden tekrar yukarı çıkın. Sol taraftan kutuların arkasından dolaşarak , yakalanmadan çakmağı alın. Delikten atlayın. Sandıktan ufak oyuncak topu alın. Raftan kristal vazoyu ve yatağın yanından bastonu alın. Oyuncak topu kapının önüne bırakın. Topu karabiberleyin. Yılbaşı hediyelerinden tek kalan kristal vazoyu (Değerini düşünmeden) kapıya fırlatın. Kapı açılınca çakmağı topun üzerinde kullanın. Adam ölünce üstünden çıkan çanı alın. Karşıdakı kapıdan girin. Masanın üzerinden tavuk bacağını alın. Servis asansörünün yanına gidip zili çalın. Asansör gelince içeri girin. Anahtarı alın. Mutfaktaki dolapta anahtarı kullanın. Buz kutusunu ve bir kova molozu alın. Mutfaktan çıkınca "Hey!" diye bir ses duyacaksınız. Hemen mutfağa girip kapının sol tarafına buz kovasını koyun. Adam buzlara basıp ölünce mutfaktan çıkın. (Heykelin artık bir zararı yok.) Merdivenlerden yukarı çıkın. Kapının önüne molozları koyup, kapıdan girin. Peşinizdeki adam molozlara takılıp kalacaktır. Bilardo odasına gidip, içerideki küçük odaya girin.

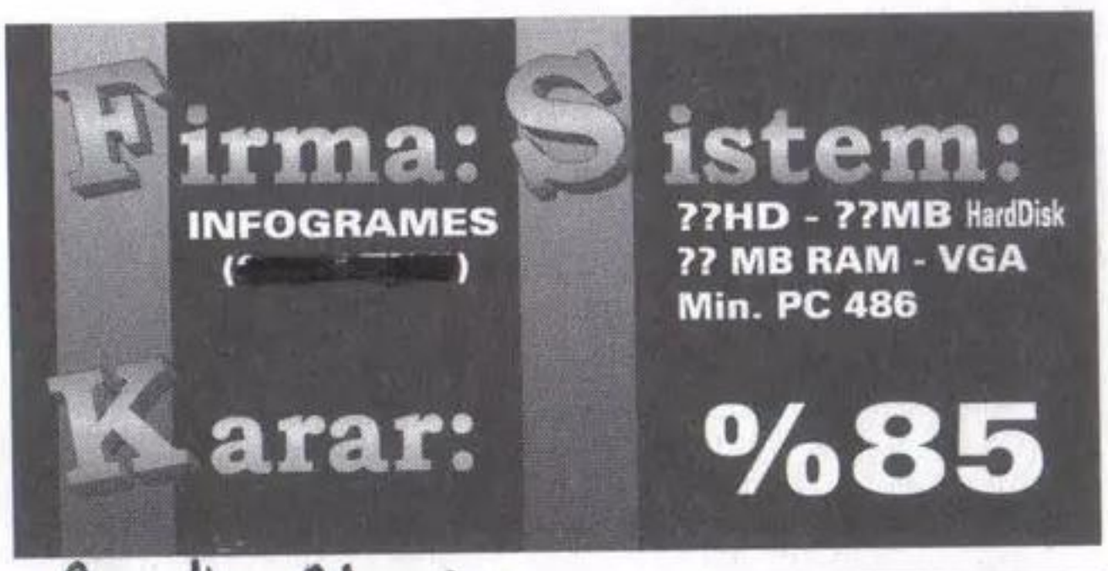
Masanın arkasına geçip bastonu kullanın. Çıkan anahtarı ve kitabı alın. Sihir odasına gidin ve bastonu yerdeki karenin üzerinde kullanın. Mutfağa geri dönüp, kapıdan içeri girin. Adam gelirken geri çıkıp, buzlara takılmasını sağlayın. Adam ölünce mutfağa girin. Zili çalın. Asansörün içine girin. Asansörden çıkınca iki cüce tarafından yakalanıyorsunuz. Bundan sonra kontrol Carnby`e geçiyor. Ellerinizi oynatarak yerdeki anahtarı alın. Anahtarı kullanarak ellerinizi açın. Adamı çıplak ellerle öldürün. Kılıcı alıp, kapıdan çıkın ve karşınıza çıkan herkesi temizleyin. Adamların üzerlerinden çıkanları toplayın. (Özellikle kılıcı aldıktan sonra, öldürdüğünüz ikinci adamdan fitili alın.) Karşıda, merdivenin yanındaki kapıdan girin. İki embesili öldürün. Bu odadan pokeri, kerpeteni, anahtarı alın ve çıkın. Koridorda ilerleyin, Grace`in saklandığı deliğin yanındaki odaya girin. Adamı öldürün. Varili ittirip, yeleği alın. Salonun sonundaki kilitli odaya anahtarı kullanarak girin. Şu anda barut deposundasınız. Adamı kılıçla öldürün. (Sakın sillahla ateş etmeyin.) Kitabı ve barut fıçısını alın. Odadan çıkıp, koridordaki merdivenden yukarı çıkın. Top bombasının bulunduğu odaya girin. Buradaki adam uyanınca öldürün. Topu tutan telleri kerpeten ile kesin. Topu kapıya doğru itin. Karşıdaki odaya girip barut fıçısını yere koyun. Geri dönüp topa fitili takın ve poker`i kullanarak ateşleyin. Korsanların yatak odasına tekrar gidin. Altınları ve iksiri alın. Altını kilitli odanın yanında kullanın. Açılan kapıdan girip iki bacaksızı öldürün. Odadaki kapıdan girin. Aşçı kılığına girmiş ayıyı öldürüp, metalik karo valesini alın ve onuda kilitli kapıda kullanın. (Burada sizi cadı yakalıyor ve havada asılı kalıyorsunuz.)

Tekrar Grace'i yönetiyorsunuz. Bastonu heykelde kullanın.Açılan kapıdan içeri girin. Tavuk bacağını cadının önünde kullanın. En sonunda başınızın belası olan cadıdan kurtuldunuz.

Tekrar Carnaby'i yönetiyorsunuz. Üzerinize doğru gelen dev gibi hayaletten kaçın. Merdivenden yukarı çıkın. Güvertedeki herkesi öldürün. Kancayı alın ve direğe tırmanın. Adama vurarak aşağıya düşmesini sağlayın. Kancayı ipte kullanın. Aşağıya doğru hafif bir iniş yaptınız. Size doğru jimnastik hareketler yaparak gelen kareteciyi öldürün. Aşağıya atlayıp Nichol'un kılıcını alın. Grace'ı bağlı olduğu direkten kerpetenle kurtarın. Topların yanına koşun ve fitilin sönmesini sağlayın. şimdi Tek Gözlü Jack'i öldürün. (Nichol'ün kılıcıyla.)

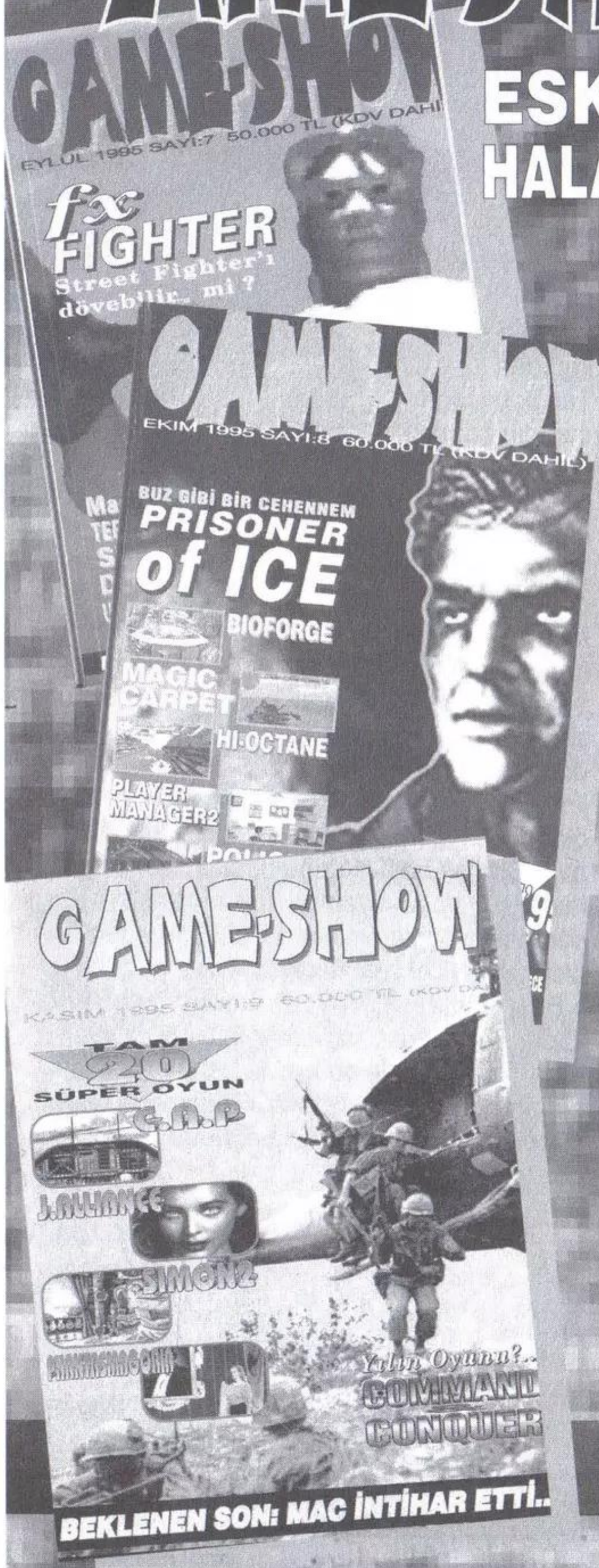
Evet dostlar oyunun tam olarak çözümü bu kadar. Eğer uzun zamandır PC kullanıyorsanız ve bu oyunu henüz oynamadıysanız gidip alın. Görülmeye değer güzel bir klasik. Bir başka oyunda görüşmek üzere.

Uğur Yılmaz
Gökhan "Madman" Tarcan



GAME-SHOW

Köyiçi Cad. Şair Leyla Sok.



ESKİ SAYILARIMIZDAN HALA YARARLANABİLİRSİNİZ

SAYI 1:

LION KING, TRANSPORT TYCOON,NASCAR RACING, UNIVERSE, PANZER GENERAL,MORTAL COMBAT

SAYI 2:

GUILTY, SUPERFROG, HERETIC, THEME PARK WARCRAFT, DAWN PATROL

SAYI 3:

PIZZA TYCOON, BODY BLOWS, DESCENT, E.SIEGE, BC RACERS, TENTACLE, RISE OF THE TRIAD

SAYI 4:

SIM TOWER,J.STRIKE, S.FIGHTER2,PM3,BUREAU13 LEMMINGS, MASTERofMAGIC,SAM&MAX,ALONE3

SAYI 5:

XCOM, HIGH SEAS T.,LEMMINGS3D, K.QUEST7, F15 III, SIM CITY 2000, POWER DRIVE

SAYI 6:

INTERRUPT, SLIPSTREAM, TIE FIGHTER, DUNE 2, RELENTLESS,COLONIZATION, FULL THROTTLE, SSF2

SAYI 7:

STRIKER'95,TERMINAL VELOCITY, MOO,DARK FORCES, ULT.SOCCER MANAGER, FX FIGHTER, MYST

SAYI 8:

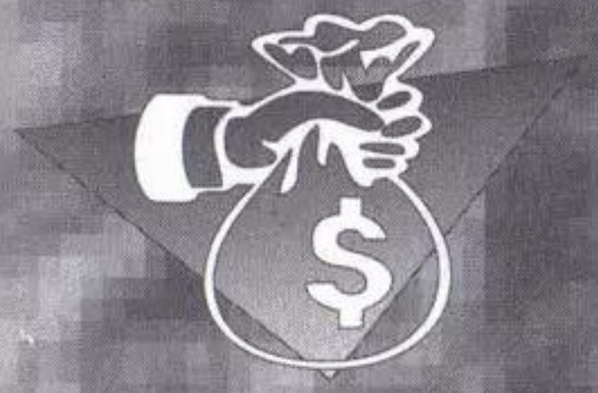
SCOTTISH GOLF, PRISONER OF ICE, HI-OCTANE, BIOFORGE, MAGIC CARPET,PM2, POLICE QUEST4

SAYI 9:

SUPER KARTS, C.A.P., MARIO, MAGIC CARPET 2, MICRO MACHINES2, PHANTA, ALONE1,C&C,SIMON2

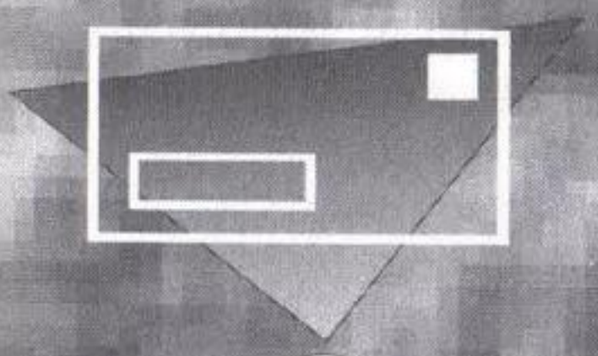
utlu Han 16/14 80690 Beşiktaş, Istanbul Tel:227 43 16- 17 Fax: 259 07 91

HER AY UĞRAŞMAYIN, ABONE OLUN...
GAME-SHOW KAPINIZA GELSİN



Abone olmak çok kolay, alıyorsunuz az bir parayı (720.000 TL.)...

en yakın İş Bankası'na gidip 1135 0175 891 no'lu hesaba yatırıyorsunuz...



dekontunu bize yolluyorsunuz, aboneliğiniz hemen başlıyor!

12 SAYI FİYATINA 14 SAYI!!!

GAME-SHOW YURDUN DÖRT BİR YANINA HIZLA YAYILIYOR

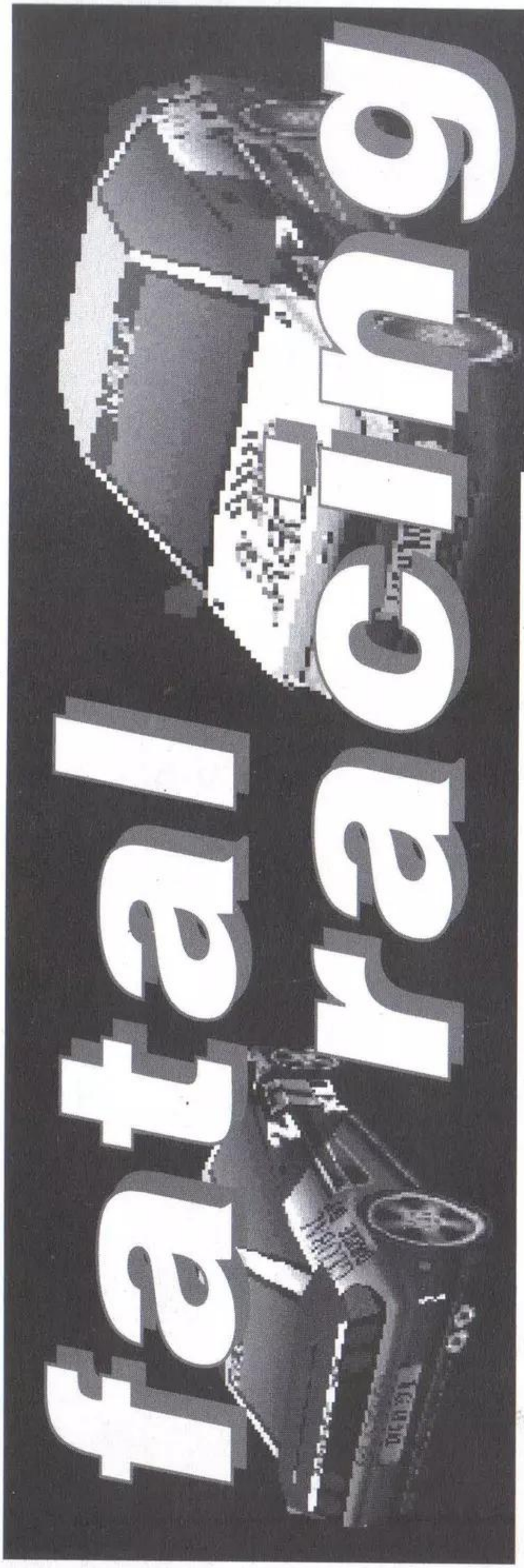
EN İYİ SATAN BEŞ BAYİMİZ

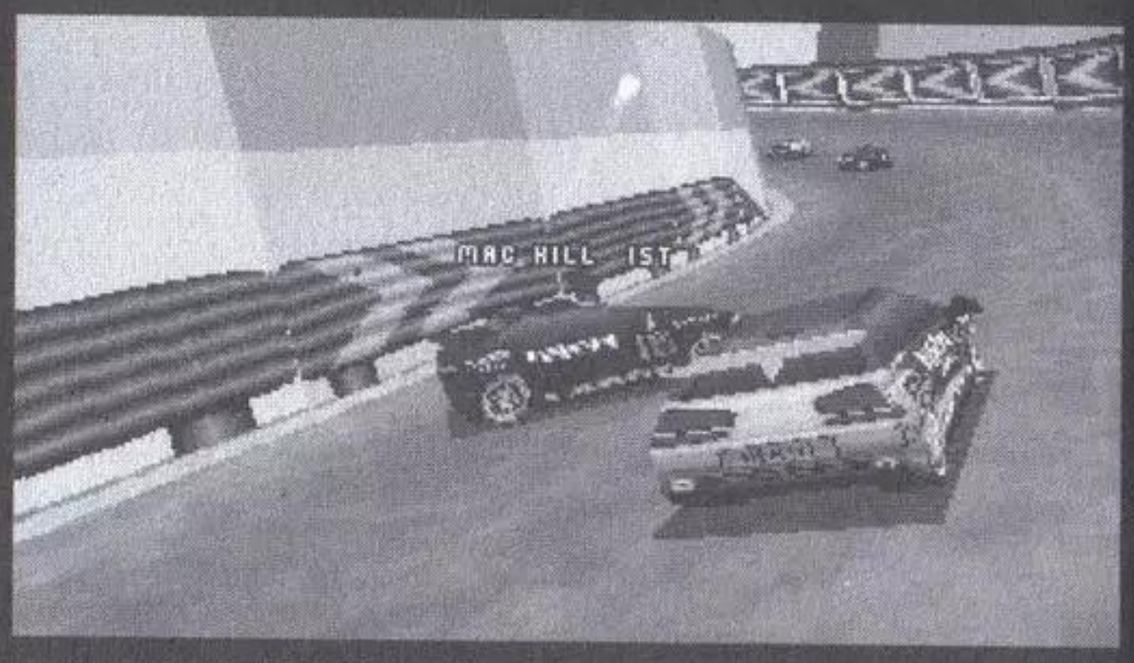
1) Uygar Elektronik, Kadıköy
2) Alfa Bilgişayar, Levent
3) Bilgisan, İzmir
4) ARS, Kadıköy
5) Ghost Bilgisayar, Ataköy

GAME-SHOW'u BULABİLECEĞİNİZ KİTAPEVLERİ

Nezih K., Kadıköy
Nezih K., Suadiye
Remzi K., Nişantaşı
Remzi K., Akmerkez
Kabalcı K., Beşiktaş

GAME-SHOW

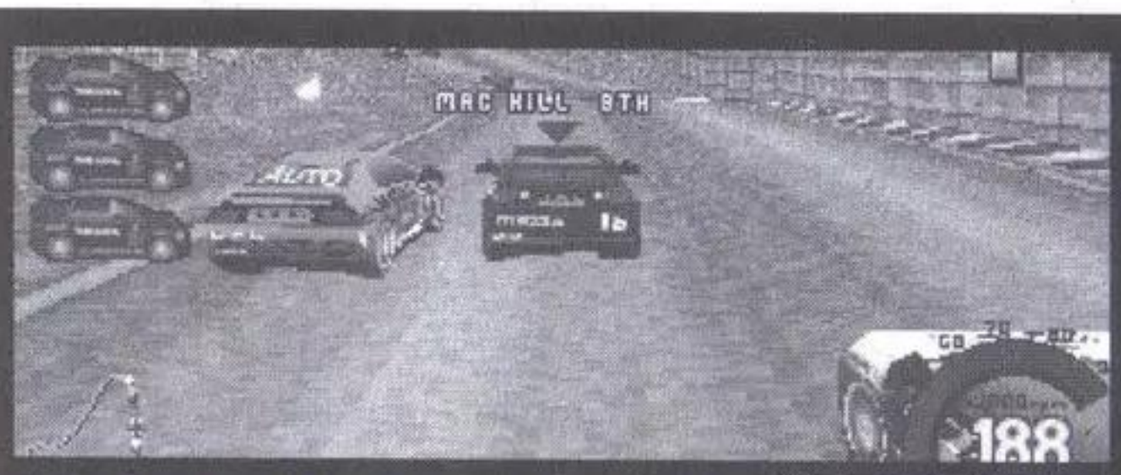




FATAL RACING Acı Kural 1: Zorlandığınız virajlarda piste geri dönerken dikkatli olun, arkadan gelenler sizin sinyal, el kol hareketi, korna gibi şeylerinizi iplemezler, direk geçirirler.

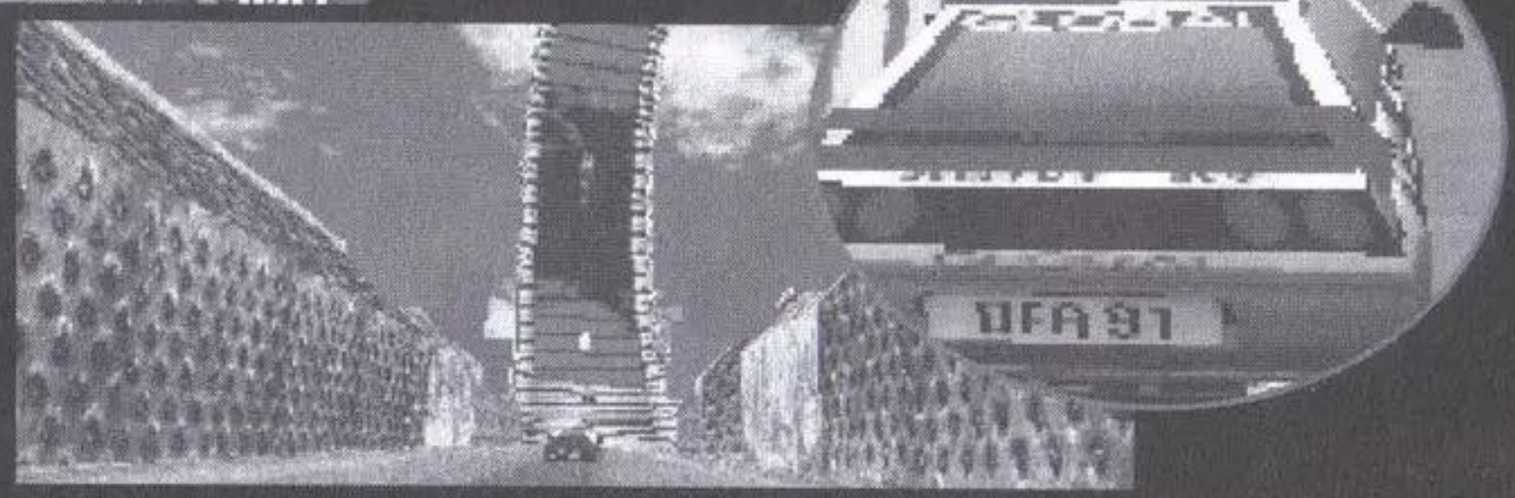
Zaten her sokağa çıktığımda ekonomik adaletsizliğin yeterince acısını çekiyordum. Her istediğimi almak gibi anlamsız bir fantazim yoktu ama insanlık hali işte, canınız bazı şeyleri çekiyordu. Sonra geçenlerde dergiye Fatal Racing geldi, zaten kanayan yarama tuz ruhu bastı. Teknoloji ilerliyor arkadaşlar, uyumayalım. Beş altı sene önce Pole Position oynuyordum şimdi elin Gremlin'i tutmuş her tarafı texture kaplı, arabaların gerçekten arabaya benzediği rallimsi bir yarış oyunu çıkarıyor. Çıkarıyor ama sadece parası olana. Daha doğrusu parası olup da bunu PC'sini güçlendirmek için kullananlara. Çünkü bütün grafik opsiyonları açık, SVGA grafikli haliyle empresyonist bir tabloya benzeyen Fatal Racing anca şööyle etli butlu bir Pentium, mümkünse 16 MB RAM, ve hızlı bir CD-ROM istiyor. Benim size tanıtacağım floppy versiyonu ama eminim CD'de daha hızlıdır. Öbür yandan benim gibi zamanında DX2-66'ları bulunmaz hint kumaşı niyetine alıp sonra sıra upgrade'e gelince bütçesi kısa düşenler Fatal Racing anca low-res'de, çoğu detay düşük halde ve hatta hatta %50 ekran boyuyla oynayabilirler. Neyse her zaman olduğu gibi zenginin malı yazarın çenesini yoruyor. Biz iyisi işimize bakalım.

Fatal Racing, Doom ve diğerlerinin getirdiği duvarlara brush kaplamaca (texture mapping de deniliyor) teknolojisinin ikinci, jenerasyon ürünlerinden. Tıpkı Hi-Octane gibi hafif fütüristik bir ortamda, itinayla hazırlanmış lunaparkımsı pistlerin, biraz kanlıca bir yarış turnuvasına katılıyorsunuz. Almaya karar verirseniz (henüz alın veya almayın demedim, o yazının sonunda) zahmetli bir install'dan sonra dangadank ana menüyle karşılaşıyorsunuz. Araba seçmeleri falan anlatmayacağım ama Game Type'dan tek yarış veya full turnuva seçebildiğinizi ve Replay'den eski yarışlarınızı seyredebildiğinizi bilmenizde yarar var. Replay ekranı alıştığımız geri, ileri sarma, play, stop türü şeylerin dışında bayağı



FATAL RACING Acı Kural 3: Artistik süsler gibi görünen atlamalı zıplamalı pistler aslında birer ölüm tuzağı. Loop'larda ya da atlamalarda yapacağınız en ufak bir hata kazanma umutlarınızın sonu olur. Dİkkatli olmaktan başka çareniz yok gibi.

FATAL RACING Acı Kural 2: Start'larda hiç şansınız yok. Turbo mu taktırmışlar nedir rakipleriniz kuş olup uçuyor. Biraz önlerdeyseniz kalleş manevralarla arkadan gelenleri engellemek daha akıllıca olur. Zaten ilk virajlarda diğerlerini yakalarsınız.



gelişmiş bir edit menüsüne sahip. Biraz video montaj işlerinden anlıyorsanız bu ekranda en kanlı kazalarınıdan veya en manalı (?) zaferlerinizden oluşan bir video klip bile hazırlayabilirsiniz. Fatal Racing her ne kadar süper orijinal olmasa bile pistlerin hazırlanışı vasatın üstünde. Size gelenektendir diyerekten pistlerin şöyle genel bir tanıtımını yapayım.

Le Grand Royale: Yeni başlayanlar için en ideal pist. Pek öyle kayda değer bir özelliği yok. Hızlı ve eğlenceli.

Snake Pass: Sert viraj deyimine yeni bir boyut getiriyor. Dağ yollarında dar geçitlerden geçiyorsunuz (muhtemelen geçemiyorsunuz).

Big Dippa: Bir nevi Bolu Dağı simülasyonu. Yükseklerde uçarken dikkat edin, bu pistte yolun dışına çıkmak anormal zaman kaybına neden oluyor.

Tsunami Twister: Adından da belli olduğu gibi dön babam dönden oluşuyor. Çok kısa ve sert virajları var. Bir de pistin ortasında takla atarak geçtiğiniz bir atlayışı da var.

The Bridge: Bunun adı da gayet bariz. Pistin ana özelliği ortasındaki uzun köprü. Yalnız dikkat edin, köprüyü yapanlar kenarlara koruyucu parmaklık koymayı unutmuşlar.

Siamese: Yapışık ikizler gibi simetrik bir pist. İki tane 360 derecelik loop'u (mavraaaa) var.

Gateway: Bir tane loop'u olsa bile Siamese'den geri kalmıyor. Bunun loop'u daha büyük (duble mavraaaa).

Siz siz olun hemen loop'lara falan dalmayın, uslu uslu Le grand Royale'le başlayın. Seçtiğiniz arabaya göre yarışta yanınızda bir de takım arkadaşınız oluyor. Yarışta durup sohbet edecek pek zamanınız olmaz ama F5-F8 tuşlarıyla takım arkadaşınıza bazı mesajlar gönderebilirsiniz. Ona 'beni bırak, sen devam et', 'sen yavaşla ben geçecem' veya 'durumum iyi, beni kovalayanlara engel ol' diyebilirsiniz. Baktınız işler iyi gitmiyor 'önüne geleni haşat et' de diyebilirsiniz (her zaman dinleyecek diye bir kural yok, sizin mesajınıza kendi yarış durumuna göre uyar veya uymaz). Zaten Fatal Racing'de kazanmak kadar rakiplerinizi yarış dışı bırakmak da önemli. Bunu yapmanın en kolay yolu yanlarında bariyer olmayan yollarda onları aşağı itmek. Ya da birine takıp yarış boyunca onu dürtükleyerek hurdaya dönmesini sağlamak da mümkün ama yarışlar çok kısa olduğundan bunu başarmak pek kolay değil. Zaten başkalarıyla didişirken kendi damage seviyenize dikkat etmelisiniz. Hasarınız arttıkça arabanızı performansı düşüyor, kritik seviyeye gelince (ekranın yarısını kaplayan bir uyarı yazısı size bunu hatırlatacaktır, ve hatta önünüzü göremediğinizden duvara çarpmanıza da yardımcı olacaktır) pit'e girerek (sarı işaretli yerler) tamir için durmalısınız. Ama dediğim gibi yarışlar kısa olduğundan bu da sıralamadaki yerinizi etkileyecektir.

Başta da dediğim gibi Fatal Racing aslında iyi bir oyun ama bu nazlı yarin keyfini ancak ona şart koştuğu yüksek konfigurasyonlu PC verenler sürebilir. Diğerleri ise ekran kısarak, çözünürlük düşürerek anca Fatal Racing'in çaptan düşmüş halini oynayabilirler. Herkesin malı kendine, onun için Fatal Racing'i alıp almayacağınız sizle cüzdanınız arasında özel bir konu....

Deniz 'Kaderime Tüküreyim' Kan

IGOR

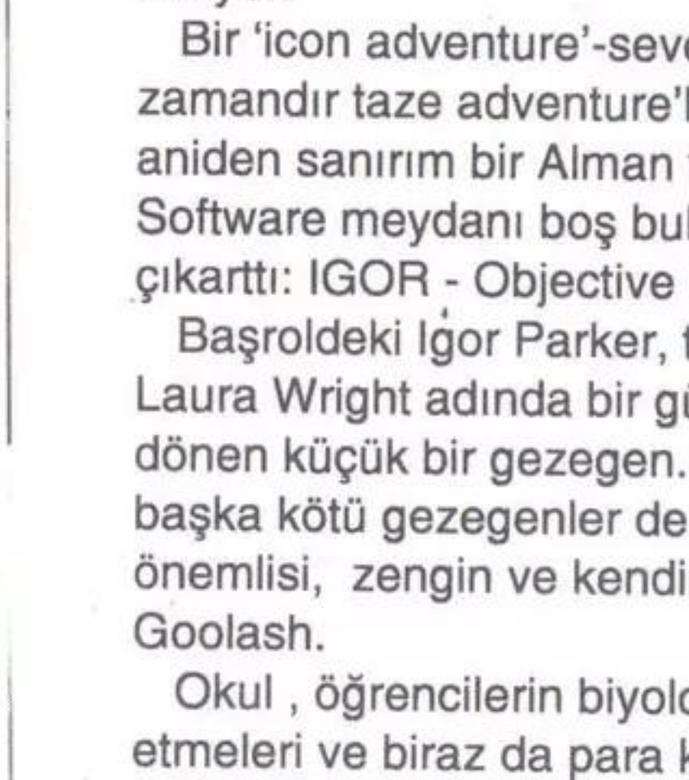
Objective: Uikokahonia

Bana PC'yi sevdiren iki şeyden biri 486 serisinin çıkmasıyla artan hızı ve grafik özellikleri diğeri ise Lucasfilm'in yarattığı icon-adventure türünün Amiga'ya oranla PC'lerde -hızından dolayı- daha zevk alarak oynanabilmesi. Zaten Lucasfilm de benim bu zaafımı farketmiş olacak ki, çıkarttığı adventure oyunları öncelikle PC pazarına sunuyor. Oyunun Amiga versiyonunun çıkması ise ya aylar alıyor ya da Maniac Mansion 2'de olduğu gibi Amiga kullanıcı kitlesi bu zevkten mahrum kalıyor.

Bir 'icon adventure'-sever olarak uzun zamandır taze adventure'lar bekliyordum. İşte aniden sanırım bir Alman firması olan Optik Software meydanı boş bulup bir icon-adventure çıkarttı: IGOR - Objective Uikokahonia.

Başroldeki Igor Parker, tipik bir lise öğrencisi. Laura Wright adında bir güneşin etrafında dönen küçük bir gezegen. Tabii bu sistemde başka kötü gezegenler de var. Bunların en önemlisi, zengin ve kendini beğenmiş Philip Goolash.

Okul , öğrencilerin biyoloji ödevlerini teslim etmeleri ve biraz da para karşılığında onları Uikokahonia adında bir adaya geziye götürüyor. Tabii Philip de Laura'yla birlikte geziye katılıyor ve Igor'un amacı da geziye katılıp kötü adamı güzel kızdan uzak tutmak. Eh, bir de Laura'nın aşk organına girmek (kalbine yani). Ancak, Igor'un ne biyolojiden çaktığı var, ne de değil geziye, eve gidecek beş parası. Aşağıda sırayla verdiğim komutlar, oyunun sonuna ulaşabilmek için gidebileceğiniz en kestirme yol. Bunun dışında insanlarla konuşmanın oyunun akışına pek etkisi yok. Yine de bilgi edinmek açısından, ingilizcenizin derinliğine göre rastladığınız insanlarla sözlük-mouse koordinasyonunu sağlayarak konuşabilir ve etrafa bakınabilirsiniz.



Gelelim I. Uikokahonia seferinin çözümüne... Oyun gayet romantik bir mekanda ufak bir demoyla başlıyor ve Laura ile Philip'in şelale önünde konuşmalarına kulak kabartıyorsunuz. Ancak giderlerken Philip yere bir kağıt düşürüyor. Notta Philip dersten sonra Laura'yla laboratuvarda buluşmak istediğini yazmış. Notu yerden alıp haritaya çıkıyoruz ve fakülteye giriyoruz "TAKE NOTE / W(ALK) TO PATH". Burada Igor, Laura'yla karşılaşıyor ve aralarında bir konuşma geçiyor. Laura gidince soldan devam edip Caroline'in ağladığı sınav salonu önüne geliyoruz. Sınavı çok kötü geçtiğinden kızın göz kaynakları kurumuş ağlamaktan. Caroline'in dosyasını alıp "TAKE FOLDER" geldiğimiz yoldan geri dönüyoruz. Hamburger yiyen bir duble bayanın (Margaret) bulunduğu koridordaki fizik sınıfına giriyoruz "OPEN DOOR". Sınıftaki çöp kutusunu karıştırınca içinden bir not çıkıyor "LOOK AT PAPERCASE / LOOK AT NOTE". Notta, bir deneyi bitirmek için ders saatinden sonra laboratuvara gelinmesi için bir yazı var ama kim kime yazmış belli değil bir durum. Sınıftan çıkıp üst kattaki kimya sınıfına yöneliyoruz. Sınıftaki dolabı hiç kurcalamayın çünkü ben oyun boyunca açamadım. Buradan da masanın üstündeki kalemi alıyoruz "TAKE PEN". Şimdi sıra kütüphanede. Philip'ten kurtulmanın en iyi yolu başka birini onun başına musallat etmek. Ortalıkta da bu anlamda görünen kobaylar

Margaret ve Harrison. Kütüphaneye gidip elimizdeki notu Harrison'a verelim "GIVE NOTE TO HARRISON" ve laboratuvara gidelim. Philip biraz içkiyi seven bir yaratık. Nitekim bunu, fakültenin önüne inip yanına giderseniz arkadaşıyla yaptığı konuşmalardan da anlayabilirsiniz. Laboratuvardan biraz içki benzeri sıvı alıp, Philip'in bu zaafından yararlanabiliriz "TAKE LABORATORY INSTRUMENTS". Laboratuvardan çıkıp Philip'in yanına geldikten sonra Caroline'den yürüttüğümüz dosyayla Philip'in koltuğu altındaki dosyayı değiştirebiliriz "USE CAROLINE'S FOLDER WITH PHILIP'S FOLDER". Dosyayı incelediğimizde ise Philip'in dolap numarasını bulacağız "LOOK AT PHILIP'S FOLDER". Artık dolapların olduğu koridora gidip dolabını açabiliriz "LOOK AT LOCKERS / OPEN PHILIP'S LOCKER". O da ne? Meğer Philip dolabında ordu ihtiyacını karşılayacak yeterlilikte içki saklıyormuş. Eh, bir şişesini biz alsak kıyamet kopmaz herhalde "TAKE BOTTLES / USE FLASK WITH BOTTLES / CLOSE PHILIP'S LOCKER".

Şimdi sıra odamıza gidip birkaç alet toparlamakta. Odamızdan alacağımızı alıp oradan da çatıya çıkacağız. Bu arada da Philip'in başına gelenleri gösteren bir demo da oyunun parasız hediyesi "W TO STUDENT'S DORMITORY / OPEN NIGHTSTAND / TAKE ALARM CLOCK / TAKE CDs / OPEN WINDOW / WALK TO WINDOW". Pencere arkamızdan kapandığı için gidecek fazla yön kalmıyor. Zaten bir taraf Igor'un nefret ettiği güvercinlerle kesilmiş durumda. Aşağı atlasa kafayı gözü yaracak. Gidebileceği tek yol yan odanın penceresi. Bu odaya girdikten sonra da çıkmak yine sorun. İsterseniz pencereden çıkmayı deneyin de görün. Çıkmak için yapacağımız şey duvarda bir delik açıp kendi odamıza geçmek. Şimdi, madem kendi odamıza geri dönmeye çalışıyoruz, ne yemeye girdik bu çatı arasına diyenleriniz olabilir. Buradan çıktığımızda elimizde önemli iki şey bulunacak. İsterseniz önce onları alalım. Biri sandığın hemen yanındaki kelebek ağı, diğeri de ekranın karanlık sağındaki rafta duran kibritler "TAKE BUTTERFLY NET / LOOK AT SHELF". Duvarda görünen bir çiviyi farkettiğinizi oyuna iletmeden sandıktan işinize yarar bir şey bulamıyorsunuz. Bundan sonra yapacaklarınız duvarda bir çatlak yaratıp içinden geçmek "LOOK AT NAIL / OPEN TRUNK / LOOK AT TRUNK / USE HAMMER WITH NAIL / LOOK AT TRUNK / USE PICK WITH SMALL CRACK / LOOK AT TRUNK / USE DYNAMITE WITH CRACK / USE MATCHBOX WITH DYNAMITE / W TO HOLE IN THE WALL".

Artık yönetim binasına gidip operasyona oradan devam edebiliriz "W TO ADMINISTRATION BUILDING". Girişteki çöp kovasına baktıktan sonra ekranın sol tarafına yürüyüp yağmur oluğuna bir göz atacağız ve pencerenin altındaki deliğe kelebek ağını sokacağız "LOOK AT TRASHCAN / LOOK AT

GERÇEK BİR HİKAYE DAHA
ÖYS'DEN 540 PUAN ALDIM (DA NE OLDU)

Ne olacak, olanlar oldu. Senelerden '87, kendimi İTÜ Maslak öğrenci işlerinde buldum. Canavar suratlı hanım (sağolsun) yedi ceddimi anlatan bilumum kağıtları aldı ve bana (kafama atarca sına) bir kimlik kartı uzattı.

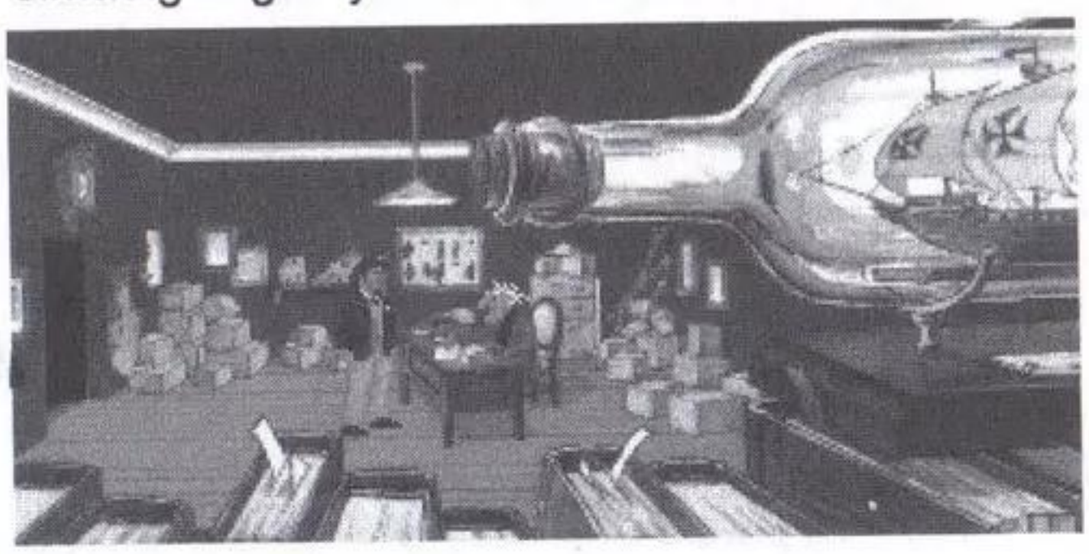
Kişisel çabalarımla okulun kapısını da buldum, ne okucam, niye okucam meçhul, ama yine de mutluyum, artık üniversiteli olduk ne de olsa. Sabahın köründe kalkıp bu koca şehirde bilumum vasıtalarla kendimi okula atıyorum...

İlk dersimiz Analiz, haydaa, ben bunları geçmek için çalışmamış mıydım ya. Bir anlık şoktan sonra sağ kalmanın yollarını aramaya başlıyorum, Kadir abinin dediği gibi bu böyle gitmez.

Kız, mız dalgası desen koca okulda kız yok ki. Neyse iki tane buluyoruz, bir tane de ödünç alıp King oynamaya başlıyoruz, zaten itiraf ediyorum...

Tanrım hata ettim... (Burası kilise ama olsun). King diplomamam pek işe yaramıyor bu hayatta, neyse ufak bir anlaşma yapalım, sen bana bir şans daha tanı ben de briçten uzak durayım.

DRAIN PIPE / TAKE SLUG / USE BUTTERFLY NET WITH HOLE". Böylece çatı katında ne aradığımızı gördünüz. Şimdi geri dönüp içeriye, dekanın odasına girelim. Ona bir hediyemiz var. Dekanla konuşmaya kalktığınızda size dağdan gelip gelmediğinizi soruyor. Yani, öyle demezken o anlamda birşeyler söylüyor ama benim beynim daha az kibar çalıştığından laflar benim databankta öyle kalmış. Dönüp kapıyı kapattıktan sonra içki şişesini dekana hediye ediyoruz ve dışarı çıkıyoruz "CLOSE DOOR / GIVE BOTTLE OF WHISKY TO DEAN". Bina dışına çıkıp yine arka tarafa, dekanın penceresinin altına gidiyoruz ve ağa takılan boş şişeyi alıyoruz "TAKE BOTTLE". Dekanın bayıldığı şeylerden biri de musluk suyu. Şişeyi tekrar suyla doldurup kendisine vermemiz lazım. Ancak bunu yapmadan önce hazır fakülteye dönmüşken, oradaki diğer işleri de halletmek için diğer bölgelerden birkaç eşya daha toplayacağız. Önce parka gidip biraz yapıştıcı bulmamız lazım "LOOK AT TREE / TAKE RESIN". Bu ne için lazım? Kiliseye gidince bizi görüp saklanan bir kertenkele var. Onun bulunduğu taşa biraz reçine sürüp onu yakalayabiliriz "USE RESIN WITH STONE". Keleyi de kertemeden aldıktan sonra tekrar geri gelmemek için kilisenin içine girip arka tarafa geçelim ve fakültede kullanmamız gereken bir iki şeyi daha, nasıl olup da bu kadar büyük hacme sahip olduğu irdelenemeyen ceplerimize katalım "USE MATCHES WITH CANDLES". Mum yakıp bir dilek dileyelim derken aniden arkamızda beliren bir aziz bir milyonuncu müşteri niteliğimize dayanarak bize bir hediye veriyor. Ancak kağıda bakınca bir şey yazılı olmadığını görüyoruz "LOOK AT VELLUM".



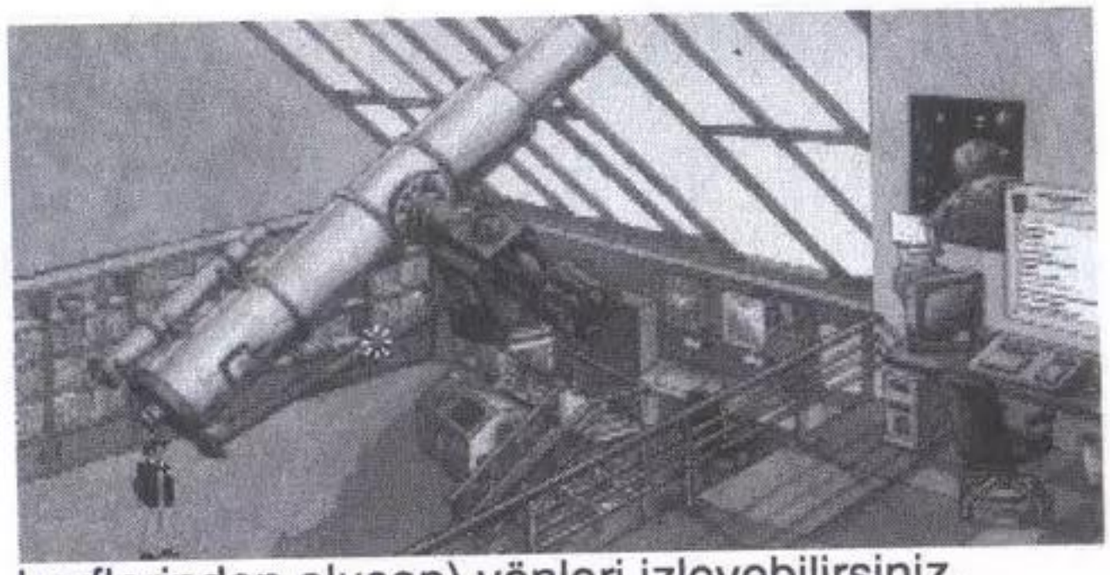
Şimdi parka dönüp bir iyilik yapacağız. Parktaki yaşlı kadının kayıp kedisini kendisine vereceğiz. Kedi ner'de demeyin. Birazdan göreceksiniz "USE BITED HAMBURGER WITH LIZARD / GIVE FAT LIZARD TO OLD WOMAN". Kadının bize hediye ettiği havai fişek için de değişik bir kullanım alanı düşünülmüş ama önce şelaleye gidelim. Buradaki fotoğrafçıyla konuşursanız, kırmızı-beyaz çizgileri olan ve oldukça nadir bulunan bir kuşun resmini çekmek istediğini söyleyecektir. Ona istediğini verelim ve makinesini alıp fakülteye dönelim "GIVE FIRECRACKER TO PHOTOGRAPHER / TAKE CAMERA".

Önce Margaret'ın oturduğu bankın önüne gidip Philip'in Margaret'a ilan-ı aşk çağrısını iletelim "USE PHILIP'S NOTE WITH SANDWICHES". Şimdi de laboratuvara gidip sotaya yatalım ama önce yolda durup erkekler tuvaletinde şişemize su dolduralım "USE EMPTY BOTTLE WITH FAUCET". Solucanımızı da mazgaldan aşağı, kadınlar tuvaletine atıp onları oradan çıkartalım "USE SLUG WITH GRATE". Artık laboratuvara dönebiliriz. Laboratuvarda olan biteni bir demoyla seyrettikten sonra elimizdeki kanıt fotoğrafı bir şantaj malzemesi olarak kullanabiliriz. Bunu da kütüphanede Harrison'a verelim. "W TO LIBRARY / GIVE PHOTO TO HARRISON". Böylece biyoloji ödevini hallettik. Aşağı kata inip kadınlar tuvaletindeki işimizi de halledelim... Hayır, sandığınız gibi değil. Erkekler tuvaletindeki el kurutma makinesi bozuk olduğundan oradakini kullanacağız sadece "LOOK AT SINKS / USE VELLUM WITH HAND DRYER".

Kendimizi geziye kaydettirmek için sekreterin odasındaki dosya dolabına ulaşmamız gerek. Tabii bunun için de han'fendiyi yapıştığı sandalyeden kaldırmak lazım. Şimdi yönetim binasına gidip önce dekana suyunu ulaştıralım "GIVE BOTTLE OF WATER TO DEAN". Dekanın suya bayıldığını söylemiştim. Şimdi tekrar odasına dönüp gazetesini alalım ve sekreteriyle konuşalım "TAKE NEWSPAPER / LOOK AT NEWSPAPER / USE INTERCOM". Kadını sandalyesinden yine kaldıramadık ama bizim işimiz görüldü. Dekanın kitaplığından da işimize yarar bir kitap bulalım "TAKE BOOK / OPEN BOOK". Kitabın içinden çıkan gözlemevi anahtarı ile artık kilitli olan teleskop odasını açabiliriz. Kayıt işlemlerimizi de hallerdersek buradaki işimiz bitti sayılır. Sekreterin odasına

gidelim ve dosyamızı bulalım "USE FILE CABINET". Odada açamadığımız bir dolap var. Bunu da bir saç tokasıyla halledebiliriz "USE BOBBY PIN WITH CLOSET / TAKE MONKEY COSTUME". Bu kostüm maskeli baloda epey işimize yarar. Sıra geldi teleskopa gidip anahtarın üzerindeki koordinatların nereyi gösterdiğini görmeye. Hazır uzaya bakmışken de gazetede haberi çıkan MJ-78 yıldızını bir inceleyelim ama bu yıldızın da hangi koordinatlarda olduğunu bulmamız gerek. Bunu da bulacağımız en iyi kaynak kütüphane. Kütüphanede önce raflara dizili kitaplara sırayla bakıp astronomiyle ilgili rafı bulmamız gerekiyor "LOOK AT BOOKS". Kitabı alıp içine bakınca MJ-78 koordinatlarını da öğrenmiş oluyoruz "LOOK AT ASTRONOMY BOOK". Artık gidip teleskobu kullanabiliriz Önce astroloji odasının kapısını açalım "USE KEYRING WITH DOOR". İçeri girince de teleskobu kullanalım "LOOK AT KEYRING / USE CONTROL PANEL". Önce anahtarın üzerinde bulduğumuz koordinatlara bir göz atalım. Bunu yapmak için ekrana çıkan gösterge tablosunda 'Declinacion' yazan yere klikleyip 60, 'Straight ascension' yazan yere klikleyip 090 yazmamız ve ENTER yazısına basmamız gerekiyor. Eh, gördüğümüz yıldızlar fena değil. Aynı şekilde kitaptaki koordinatları da girerek (74 - 207) MJ-78'in başına gelenleri öğrenebilirsiniz.

Kilisedeki mumları yaktığımızda 'Indiana Jones'vari bir giriş kapısını farketmişsinizdir. Hatta girmek için kurcalamış, büyük ihtimalle de açamamış olmalısınız. Şimdi bu kapıdan girip sahile doğru yeraltından bir yolculuk yapacağız. Önce çan kulesine çıkıp hırsızların sakladığı notu bulalım "LOOK AT BELL". Giriş kapısını açmak için ise azizin verdiği ve kurutarak yazıları okunur hale getirdiğimiz Vellum'u kullanacağız (Aslında bu kelimenin türkçesini yazacaktım ama sözlükte yaptığım kazı çalışmalarında bunun 'Tirşe' anlamına geldiğini ortaya çıkardım ve ingilizcesini kullanmanın türkçesine oranla daha ılımlı olduğuna karar verdim). Kilisenin içindeki kapının önüne gelip "LOOK AT MOSAIC" komutundan sonra sırasıyla şu taşlara basacağız: (I - III - VI - II - II). Yalnız dikkat: Sondaki iki, kalın çizgilerle kazınmış olan taş. Kapı açılıp içeri girdikten sonra bir labirentle karşı karşıya geliyoruz. Doğru yolu bulmak için (partisini değil) ya vellum'un üstündeki 'SOLUTION' yazısının koyu çizgilerini takip edebilir ya da benim aşağıda yazdığım (İngilizce karşılıklarının baş

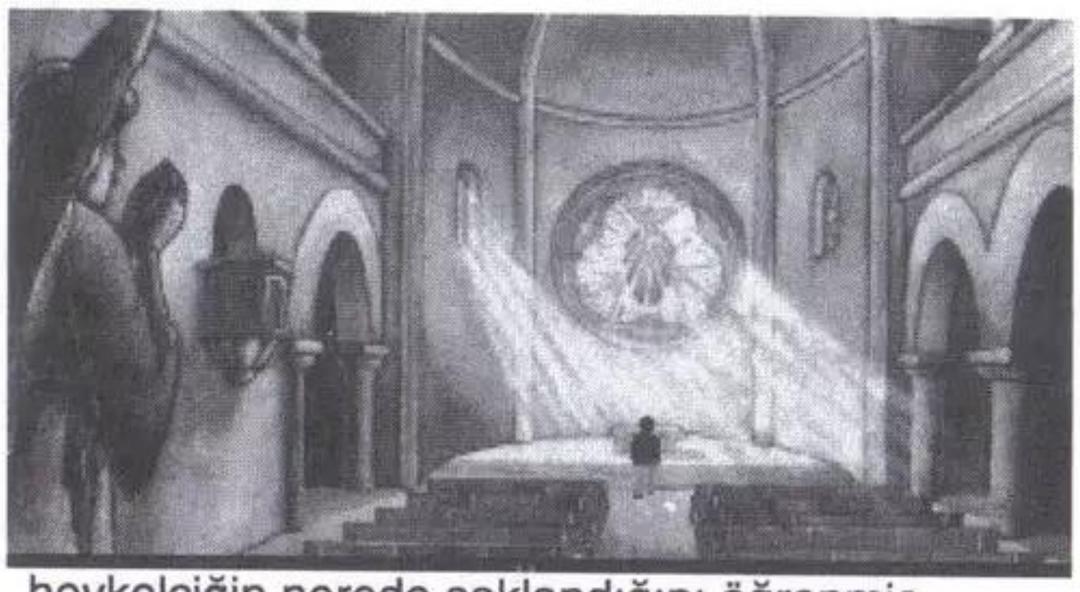


harflerinden oluşan) yönleri izleyebilirsiniz.

(L:Sol, R:Sağ, U:Yukarı, D:Aşağı olmak üzere);

R - R - R - U - U - L - L - U - U - L - L - L - D - D - D - D - R - R - U - U - U - U - R - D - D - D - D - R - R - R - R - R - U - U - U - U - R - R - R - R - R - D - D - D - D - R - R - U - U - U - U - R - R - D - D - D - D - D - L

Sonunda gün ışığını, daha doğrusu ay ışığını gördükten sonra yeni bir bölgeye çıktığımızı farkediyoruz. Ancak benim anlamadığım diğer tarafta gündüzken bu taraf nasıl gece olabiliyor? Ya tünellerde yürürken oldukça vakit geçiyor da anlamıyoruz, ya da çıktığımız yer dünyanın öteki yüzünde. Neyse, burada amacımız deniz fenerini kullanarak hırsızların gemisine, çan kulesinde bulduğumuz mesajı ulaştırmak. Haritaya ulaşınca ilk gideceğimiz yer mezarlık. Kapıdaki mezar kazıcısının müzik aşkını pekiştirmek için kendisine T.P.L. grubunun CD'lerini veriyoruz. O da karşılığında kapının yanında duran vazoyu almamıza izin veriyor "GIVE Cds TO GRAVEDIGGER / TAKE VASE". Bir sonraki durağımız orman olacak ama daha önce deniz fenerindeki adamla konuşursanız ormanda ne aradığımızı daha iyi anlarsınız. Adam beş yıl önce sipariş ettiği kırık fener lambasının yenisi gelmeden mesajı iletemeyeceğini söylüyor. Bu yüzden yapmamız gereken bataklıktaki ateş böceklerini şişenin içine hapsedip lamba diye fener bekçisine yutturmak "TAKE FLOWER / USE FLOWER WITH VASE / W TO PATH (LEFT) / LOOK AT LIGHTNING BUGS / USE VASE WITH LEADER LIGHTNING BUG". Şimdi fenere gidip son model lambamızı fener bekçisine verelim "GIVE VASE TO MAN". Mesajın gönderilişini ve cevap gelişini seyrettikten sonra bekçi gelip bize cevabı iletiyor. Böylece çalınan



heykelciğin nerede saklandığını öğrenmiş oluyoruz. Mezarlığa girmemiz için önce mezarlık bekçisiyle konuşmamız lazım. Ona birinin mezarını ziyaret etmek istediğimizi ve o kişinin adını söyleyip içeri giriyoruz "TALK WITH GRAVEDIGGER / (I wanted to visit a grave...) / (...old John O'Callahan)". Mezar taşında parlayan heykelciği aldıktan sonra "TAKE SHINING THING" yapacağımız şey onu polise ulaştırmak. Şimdi geldiğimiz yoldan geri döneceğiz... Evet, korkarım o kabus gibi gelen uzun labirentten yine geçeceğiz, ama siz çok şanslısınız. Buradan çözümü öğrenip işi bitirdiğiniz için, benim oyunu çözmeye çalışırken yaptığım gibi labirentten, bir ileri bir geri, on kere geçmediniz. Labirentten geçiş için yukarıdaki yolun tam tersini izlemeniz gerekiyor ama ben zor bulanlar için dönüş yolunu tekrar yazacağım:

U - U - U - U - U - L - L - D - D - D - D - L - L - U - U - U - U - L - L - L - L - L - D - D - D - D - L - L - L - L - U - U - U - U - L - D - D - D - D - L - L - U - U - U - U - L - L - L - D - D - R - R - D - D - L - L - L - U

Polise nereden gidiliyor demenize gerek yok, çünkü kilise kapısından çıkar çıkmaz Igor kendi kendine polise yöneliyor. Çalınan heykelciği geri verince yüklü miktarda bir para ödülü alıyorsunuz. İşte gezi paramız çıktı, biyoloji ödevimiz de hazır. Ne duruyoruz? Gidip bunları fakültenin odacısına -Janitor- (neden ona?) teslim edersek geziye gidebiliriz "GIVE BIOLOGY HOMEWORK TO TOBIAS / GIVE REWARD TO TOBIAS". Tamam herşey hazır derken Tobias bir şeye daha ihtiyaç olduğunu söylüyor. Evet, bir öğrencinin başına gelebilecek en kötü şey. Bir sınav... Burada bir kahve molası verip, arkanıza yaslanın ve olanları seyredin. Igor

sınava giriyor, kopya çekerken yakalanıyor ve sınıftan atılıyor. Ertesi gün sınav sonuçları açıklandığında da kaldığını öğreniyor. Sanırım, herşeye baştan başlayacağız. Dışarı çıkınca kapının kenarında bir kafes görüyoruz. İşte Uikokakuikoka'ya uçak biletimiz (Buranın adını da bir türlü şavıllayamıyorum) "USE MONKEY COSTUME WITH CAGE". Uçak adaya doğru giderken paraşütü alıp aşağı atlamamız gerekiyor, çünkü kaçak bindiğimiz için uçak indiğinde bizi görmemeleri lazım "TAKE PARACHUTE / USE LATCH". Ancak atlamadan önce üzerimizdeki tüm eşyaları bırakıyoruz, o ağırlıkla yere çakılmamak için. Aferin, bunu akıl edebilmişler, her ne kadar onca eşyayı nasıl taşıdığımızı açıklayamasalar da... Artık yapacağımız tek bir şey kaldı; paraşütü kullanmak. Bundan sonra bitiş demosunu seyredebilirsiniz. Klasik Türk-Amerikan (pardon Alman) ortak yapımı... Igor adaya iner, kötü adam Philip Laura'yı rahatsız etmektedir, tam o sırada Igor gelir ve Philip ile kavga edecekken inanılmaz bir şey olur, kız ile oğlan birbirlerine kavuşurlar ve mutlu son. Philip'e ne mi olur? Onu da seyredip göreceksiniz artık.

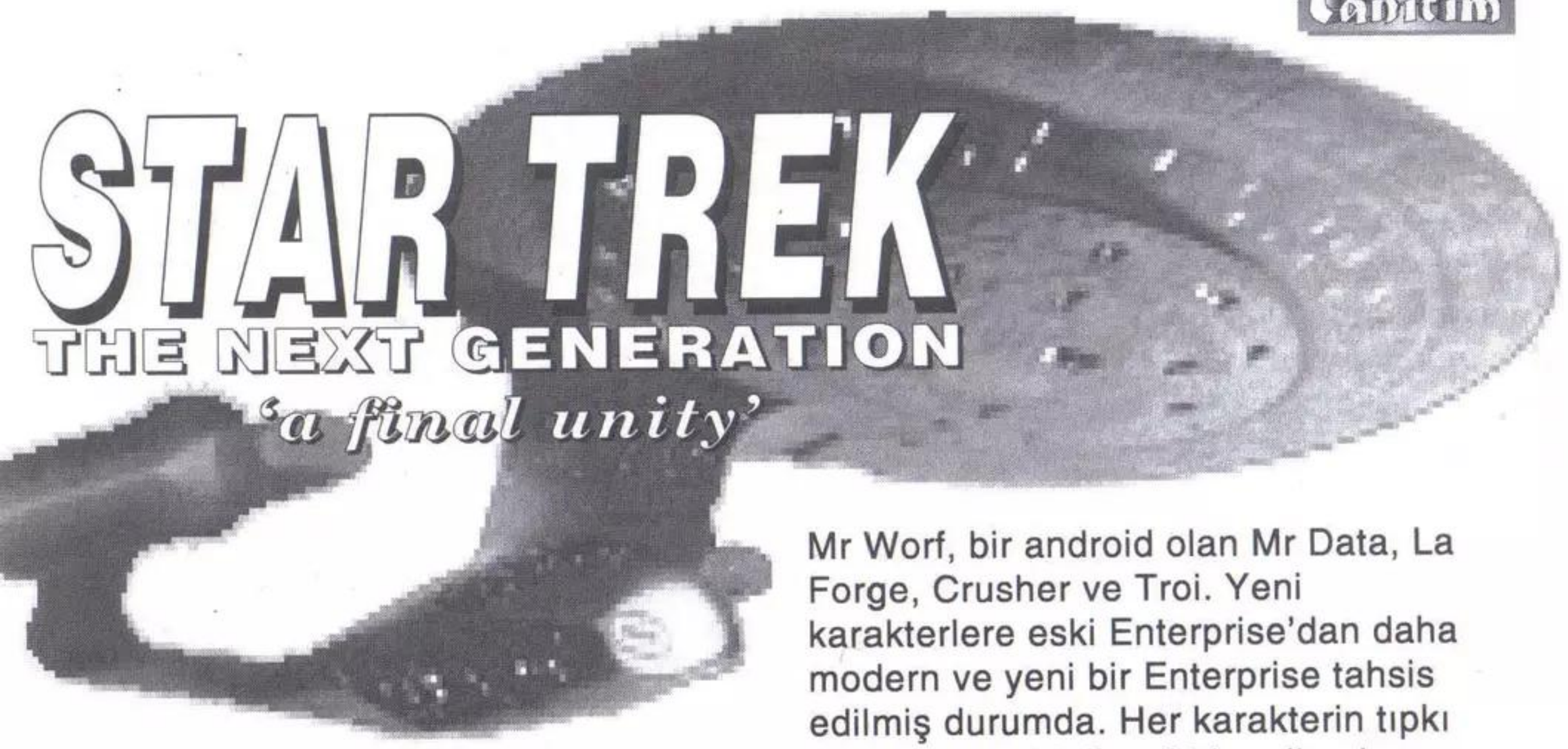
Bu ayki yazısında MEG giriş bolluğundan üç değişik giriş yapmış. Görmemişin girişi olmuş, tutmuş kopartmış. Koparttın beni MEG. Ben o kadar savurgan değilim, tek kapanışla yetineceğim.

Böylece bir adventure oyunun daha sonuna geldik. Bir sonraki aya başka bir oyunda buluşmak üzere hoşçakalın sayın oyuncular gibi bir kapanış yapacaktım ama böyle klasik bir çıkış yerine şöyle bir sonu daha uygun buldum. Bir dahaki yazıma dek şu sorunun cevabını bulmanızı istiyorum:

* Şen Kasap'ta deve hörgücünden yapılan kıymanın litresi 3 metredir. Has Manav'da ise bu fiyatın 400 Lira eksiğine ve 100 hektar fazlasına yılan bacağı satılmaktadır. Vatandaş kasaptan 3 kilo düğme almak isterse, manav malına ne kadar kar koymalı ki deve kuyruğundan zarar etmesin?

Ahmet Ergen

STAR TREK
THE NEXT GENERATION
'a final unity'



Ben ufacık bir çocukken en sevdiğim şey Science-Fiction filmleri seyretmekti. En favori filmlerim ise Star Wars serisi ve ardından da Star Trek serisi ve dizisiydi. Star Trek, altı adet uzun sinema filmi olarak, ardından da TV dizisi olarak karşımıza çıktı. Kaptan James T.Kirk, Mr.Spock, Doc. McCoy bu filmlerle aklımıza kazınan karakterlerdi.
Bu dizi öyle uzun zaman yayınlandı ki, bizim jenerasyonumuzdan başka babalarımız bile olay hakkında bilgiye sahipti. Haliyle bu kadar uzun zaman hiç bir şeyin değişmemesi seyircilerin ilgisinin azalmasına yolaçtı.
Bunu engellemek ve bu muhteşem dünyadan az kalan izleyicilerini mahrum etmek istemeyen yayıncılar ve yazarlar yepyeni bir Star Trek yarattılar:
Star Trek The Next Generation. Bizi sıkmaya başlayan orijinal Star Trek'ten yıllar sonra ama aynı yerde ve boyutta geçen senaryosu ile, yepyeni karakterleri, ırkları ve özellikleriyle tamamen farklı bir Star Trek.
Ama amaç orijinal serideki kahramanlarımız ile aynı: Cesurca, kimsenin gitmediği yerlere gitmek, yeni dünyalar keşfetmek. Bu seferki kahramanlarımız eski seridekileri aratmayacak kadar ilginç.
Kaptan Piccard, Yardımcı Subay Riker, Mr Worf, bir android olan Mr Data, La Forge, Crusher ve Troi. Yeni karakterlere eski Enterprise'dan daha modern ve yeni bir Enterprise tahsis edilmiş durumda. Her karakterin tıpkı eski seride olduğu gibi kendine has özellikleri var. Nasıl Mr Spock orijinal seride mantık timsali ise, onun yerini burada Mr Data almış. Lt. Uhura'nın yerinde yine bir bayan var. Bu muhteşem dünyada geçen olaylar filmlerden, dizilerden taşıp, sevgili bilgisayarlarımıza kadar geldi. Falcon 3.0'dan tanıdığımız Spectrum Holobyte

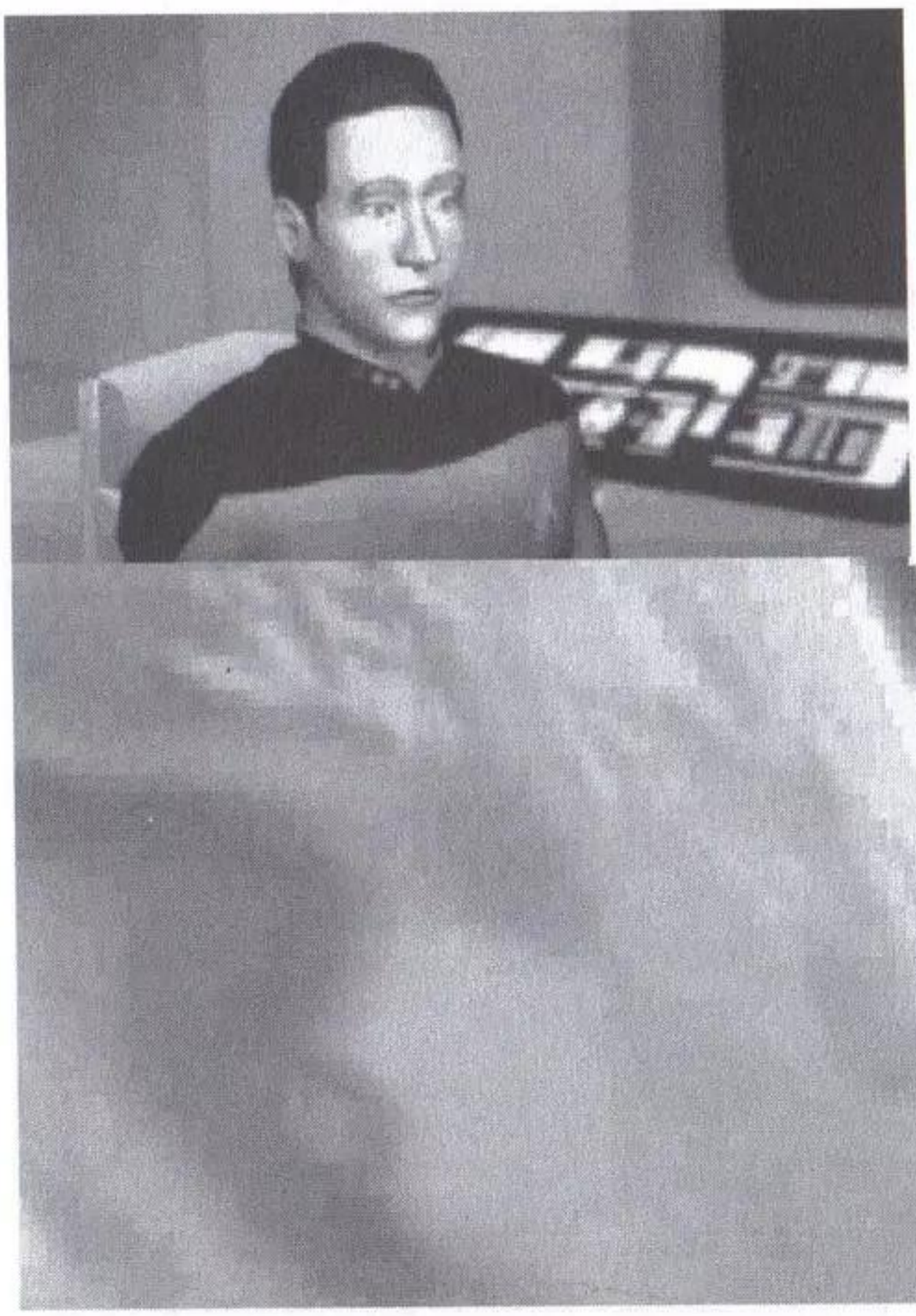
Kaptan Körk Emekli Oldu,
AHA BUNLAR 'THE NEXT GENERATION'...

KAPTAN PIQUARD
Kel kafalı, görmüş geçirmiş klasik olgun erkek tiplemesi. En zor durumlarda bile soğuk kanlılığını kaybetmez, gemisini her türlü beladan kurtarmasını bilir. Aralık seçimlerinde milletvekili adayı.

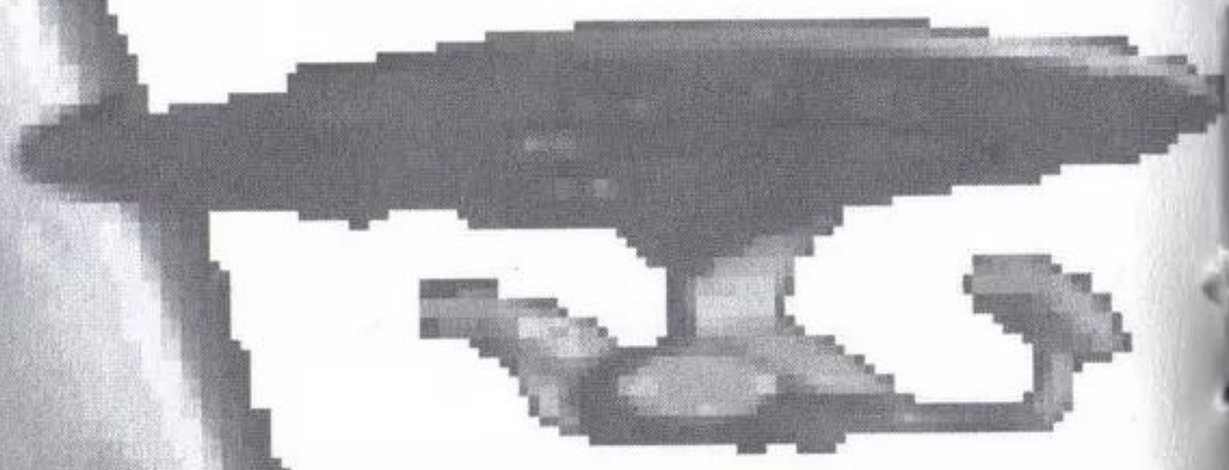
LT. WORF
Oşt Köpek demeyin,tipi biraz garip ama insanlığın can düşmanı Klingon' lulardan iltica eden tek Star Fleet üyesi. Az biraz dönek, kesin aday ama hangi partiden olduğu henüz belli değil.

LT. DATA
Yarı robot, yarı insan. Her türlü teknik işten anlar. Bir nevi Uzay Yolu'nun Engin Abla'sı. Zırt pırt kordinatları, yansıma açılarını, kalkan seviyelerini falan söyler. Kainatın ilk homoseksüel robotu...

firması, filmin karakterlerine ve olaylarına, senaryolarına dayanan, hatta dizideki sanatçıların oyun içerisinde kendi grafiklerini seslendirdiği harika bir oyun yapmış. Oyunda her karakterin render grafikleri dışında CD-ROM'ların kapasitelerinden yararlanarak her türlü konuşma digital olarak orijinal karakterinden bize geliyor. Oyundaki grafikler 64 bin renk ve bu rengi 640x480 çözünürlükte alabiliyoruz. (Olay biraz grafik kartına bakıyor ama...) Eğer grafik kartınız iyi ise oyun içindeki videoları full screen izleme imkanınız oluyor. Oyunun minimum istediği konfigürasyon bir 486 DX 33, 8 MB RAM , 20 MB HDisk Space ve Double Speed CD-ROM Drive. Ama firma en az DX2-66 veya Pentium öneriyor. Ayrıca grafik kartınızın minimum 512K Video RAM içermesi ve %100 VESA uyumlu driver'ı olması gerekiyor.(Yanlış anlaşılmasın, oyun PCI kartlarda da çalışıyor.)
Oyun tıpkı Star Trek The Next Generation TV dizisi gibi başlıyor.



Yardımcı subayımız Riker, Kaptan Piccard'a bir geminin hızla yasaklanmış Neutral Zone'a girdiğini bildiriyor. Mr Data, Piccard'a geminin bir Garidian Vessel'ı olduğunu söylüyor. Tam gemiyle bağlantı kurulacakken koskoca bir cisim görünür hale geçip, tractor beam ile Garidian Vessel'ı yakalıyor. Büyük uzay aracıyla temas kurulduğunda bize olayın kendi aralarında bir mesele olduğunu, karışmamamızı söylüyorlar. Burada karar yetkisi oyun tarafından Piccard'a yani haliyle bize devrediliyor. Saldırabiliriz, kaçabiliriz, blöf yapabiliriz. Onları hiç dinlemeyip kafamıza göre takılabiliriz. Bu arada yardımcılarınıza, yani kaptan köşkündeki herkese danışabiliriz. İşte oyunun mükemmelliği burada ortaya çıkıyor; her subayımız kendi karakteri doğrultusunda tavsiye veriyor. Tabii ki istediğimizi yapmakta özgürüz. Bu da oyunun ikinci muhteşemliği, oyunda ne yaparsak yapalım senaryo ona göre düzenleniyor. Mesela savaş olursa kazanmamız imkansız durumda iken en mantıksız karar saldırma emri vermek olurken, eğer saldırı emri verir ve el becerimiz sayesinde kazanırsak senaryo da ona göre kendini yeniliyor. Köprüdeki subaylar tabii ki tavsiye vermekten daha önce görevlerini yapıyorlar ve size gerekli bilgileri veriyorlar ama karar yetkisi tamamen sizin. Oyunun ilerleyen bölümlerinde diğer karakterlere de kumanda ediyoruz. Oyunda birçok egzotik gezegeni ziyaret etmek ve onlara ışınlanmak mümkün. Ayrıca savaş sahneleri gerçekten çok ayrıntılı. Gemiye çeşitli taktiksel manevralar yaptırmak mümkün. Mesela birçok saldırı veya



birçok savunma manevrası, ayrıca bir sürü de başka işlere yarayan manevralar mevcut. Savaş sırasında Mr. Worf size isterseniz sürekli bir durum raporu ve tavsiyeler veriyor. Oyunda köprüde bulunan iki kapıdan sağdaki, Holdeck, Tronsporter ve Engineering bölümlerine gidiyor. Soldaki ise, gemiye ışınladığınız karakterlerle konuşmak için. Holdeck, en başta size gemiyi ve özelliklerini anlatan bir video seyretmeye yarıyor, bundan sonra başınıza her gelen olayın videosunu kaydediyor ve istediğinizde gidip seyredebiliyorsunuz. Transporter, hepimizin bildiği ışınlama odası. Engineering de ise geminin motorlarının ne verimde çalıştığı, kalkanların durumları, enerji dağılımları ve hasar durumunu kontrol edebileceğimiz yer oluyor. Burada da bir subayımız bize yardımcı oluyor elbette. Oyun konuya bayağı hızlı giriyor, temposu yeterince yüksek; ilginizi sürekli kendinde tutmayı beceriyor. Oyunda sürekli yeni birşeyler oluyor. Olaylar çok hızlı gelişiyor ve sizin kararlarınıza göre yön alıyor. Filmde gördüğünüz herşey oyunda da yapılabiliniyor.

Birçok Star Trek hayranı gibi ben de bu oyunu gözüm kapalı aldım ve gerçekten ödediğim paraya değdi.Oyun Spectrum Holobyte'ın olduğuna göre Türkiye temsilcisinden temin edilebilir. Bilgisayarınız da yeterince hızlıysa hiç bir problem yok.

Gerçek Trekker'lar için birkaç Star Trek Internet Web Adresi:

http://www.kli.org/KLIhome.html
http://lal.cs.byu.edu/people/black/startrek/ufp.html

Ayberk KUDAY

Firma:	**S.HOLOBYTE (STRATEJI)**
Sistem:	**CD-ROM 4 MB RAM - VGA Min. PC 486**
Karar:	**%85**

Space Simulation

ŞİŞLİ AMIGA CENTER
PC / AMIGA / C-64 & CD-ROM
OYUN - PROGRAM - TAMİR - ALIM - SATIM

İDDİA EDİYORUZ DAHA UCUZU YOK!

1995/1996 YILINDA AYNI FİATLAR!..

EN UCUZ OYUN ÇEKİM MERKEZİ

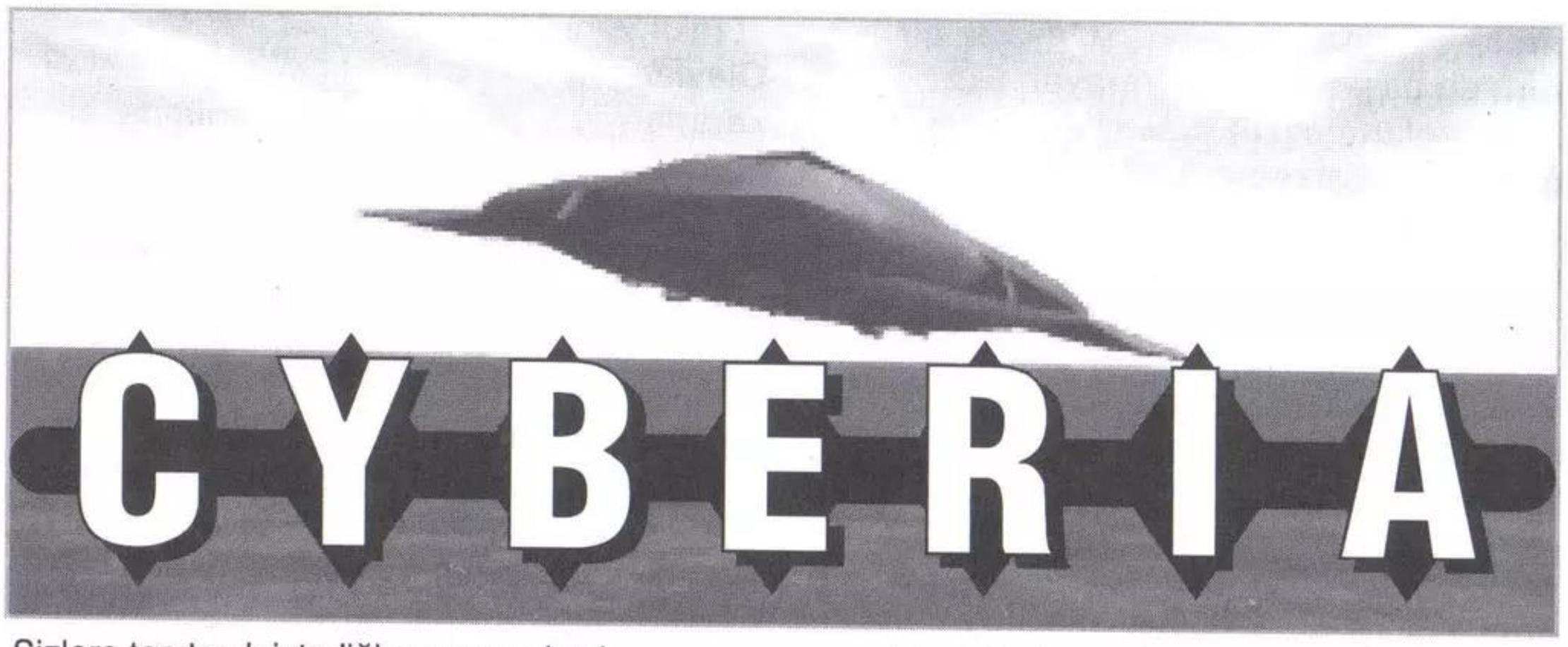
EN UCUZ BİLGİSAYAR VE YAN ÜRÜNLERİ SATIŞI

PC C64 ve AMİGA ALIM SATIM VE TAMİRİ

LÜTFEN YENİ ADREŞİMİZİ NOT EDİNİZ

DERİCİLER SOK. NO: 123/A
PANGALTI - KURTULUŞ -ISTANBUL
TEL: 0 212 - 231 75 47 (ADNAN BİRİM)

TARİF:
1) Harbiye-Beşiktaş dolmuş durağı karşısındaki Harbiye Ziraat Bankası Harbiye şubesinin yanındaki Selbaşı sokağının sonundaki caddede bulunan Türk Petrol benzin istasyonunun hemen solundaki patika (toprak) yoldan çıkınca tam karşınıza gelir. Veya
2) Kurtuluş otobüsü ile Feriköy durağından sonraki Tepeüstü durağında inip Uniş Fırın, Kaya Halı arasındaki Seymen sokağına girip dosdoğru gelip bu sokağın bitiminden sağa dönünce kolaylıkla gelinebilir.



Sizlere tanıtmak istediğim oyunun ismi CYBERIA: Cyber'la başlayan bir çok oyun duymuşsunuzdur sanırım. Cyberwar, Cyberoid şu anda aklıma gelenler. Konuyla alakası olmasa bile Cyber deyince aklıma ister istemez Cyber Cafe ler de gelmiyor değil hani. Kısacası bir Cyber fırtınasıdır gidiyor dünyada. Fakat Cyberia bu tür bir oyun değil. "Bu tür bir oyun değil" derken anlatmak istediğim oyun yapan firmaların politikası gereği hasbel kader standlarda ki yerini almış bir oyun değil. Grafikleri ile belki de bir klasik sayılabilecek kadar güzel bir oyun.

Cyberia'yı bilgisayarıma yüklediğimde beni cezbeden ilk tarafı hafıza olarak 512 K'lık bir yer kaplamasıydı. Bu harika olaydan sonra beni hayretler içerisinde bırakan ikinci olay ise oyunun başındaki demo idi. Harika renderlenmiş ortamlarla, son derece gerçekci karakter hareketleri. "İşte Cyberia" dedim kendi kendime. Oyunda ilerledikçe anlayacaksınız ki oyun 2 kısımdan oluşuyor. Bunlar 1- Arcade Bölümü 2- Bulmaca Bölümü: Arcade bölümleri Alone In the Dark I'deki gibi değişik kameralarla zenginleştirilmiş. ve Bulmaca bölümleri ise zor fakat imkansız olmayan tipden yapılmış.

Oyunda ki hareket tuşları gayet kolay. Oklar yön tuşları, ara çubuğu ise ateş tuşu. Oyun hakkında bu kadar bilgiden sonra gelelim Cyberia'nın çözümüne.

Cyberia'ya ilk başladığınızda adınızı girmeniz isteniyor. Bu ismi unutmazsanız sizin için iyi olur. Oyunda save işlemi bölüm geçince otomatik olarak yapılıyor. Oyunu ilk defa oynayacaksanız size zorluk derecesi soruluyor. Bu zorluk derecesini siz seçebiliyorsunuz. 1'den 3'e kadar zorluk dereceleri var. Bunlarda oyunda 3 seviye olusturuyorlar . Bu seviyelerin önemi oyunun bulmacalarında karşımıza çıkıyor. Seçtiğiniz zorluk derecesi ile aynı oranda zor bir bulmaca çıkıyor karşınıza. Ben sizlere hepsini vereceğim siz korkmayın.

UFAK LİMAN: Oyuna başladık ve gemimizi limana park ettik. Sağdaki kapı Gia adlı güzel bir hatuna ve savunma merkezine, soldaki kapı ise hangara çıkmanıza olanak veren bir asansöre yönlendirir sizi. Siz tabii ki tabii olarak hatunu seçtiniz ve ilerlediniz.

AHH, GIA: Gia'yla karşılaştığınız anda size dönmenizi ve silahınızı kapatmanızı söyler. Sol tuş harici herhangi bir tuş ölümünüz olur.

SAVUNMA MERKEZİ: Burası sizin ilk arcade oynayacağınız bölüm sayılabilir. Kolayca geçerseniz sakın büyük konuşmayın. Nedenini birazdan anlatırım.

Limanı başarı ile savunduktan sonra Gia gelir ve sizi öpmek ister. Burada şehvetinizi kontrol etmek çok önemli. Bekleyerek veya Yukarı tuşuna basarak öpüşmeyi kabul edebilirsiniz, Aşağı tuşu reddediyorum demektir. Eğer öpmeye karar verirseniz Gia'nın sevgilisi Santos bu olayı kameradan görür ve sizi yakalatır (Yaaa.).

ASANSÖR: Gia ile koruma ölünce adamın

üzerine eğilip silahını alın ve asansöre gidin. Bozuk olan bu asansör sizi hangara çıkaracağı için tamir edilmesi şart. Bunu yapmak için odanın köşesindeki düğmelere yaklaşın. Görüntünüz değişincede hangara çıkmak için space tuşu ile seçiminizi yapın.

KORUMALAR: Santos'tan kaçmayı başarınca kendinizi bir depoda bulursunuz. Burada merdiveni bulun. Merdivenden çıkıp ilerleyince bir oda göreceksiniz. Bu odaya girer girmez kapıyı kilitlemeniz lazım. Bunu yaptıktan sonra sandıklara doğru ilerlediğinizde dize doğru gelen bir koruma daha göreceksiniz. Koruma ile karşı karşıya kaldığınız anda (ki burada zamanlama çok önemli, adam tam silahını kaldırırken ateş etmelisiniz.) sağ ok ile silahınızı kaldırın ve space ile ateş edin. Adamı öldürdükten sonra uçağa doğru ilerleyin. Burada da bir adam var. Bu adamı demin anlattığım gibi vurun ve hemen uçağın altındaki bombaya gidin Yaklaşan bir koruma daha görünce bekleyin. Sizin hizanızı geçtiği anda siper alın ve o ateş etmeden siz ateş edin.

BOMBA BULMACASI:

SEVİYE 1: F2'ye basın, "Vibration sensor" düğmesine basın ve diğer aktif olan düğmeye basın.

SEVİYE 2: F2'ye basın ve sırayla "Vibration sensor" düğmesine, soldan 4. düğmeye, soldan 2. düğmeye basın.

SEVİYE 3: F2'ye basın ve sırayla "Vibration sensor" düğmesine, soldan 4. düğmeye, soldan 2. düğmeye, sağdan birinci düğmeye (ON/OFF değil), sağdan ikinci düğmeye ve sağdan üçüncü düğmeye basın.

8 BİRBİRİNDEN ZOR ARCADE BÖLÜMÜ:

Evet ara başlıktanda anlıyacağınız gibi 8 adet zor bölüm sizleri bekliyor. Ben 2.5 haftada geçtim, bir arkadaş 5 saatte geçmiş.(Ben de zaten hiç kalkmadan 2.5 hafta oynamadım ki...) Neyse bu zor arcade bölümlerini biraz olsun kolaylaştırmak için şimdi vereceğim kontrol panel bilgilerini öğrenin. (Öbür aya sınav yapıcam...) Arcade seviyesinin zor olması hedeflerin küçülmesi anlamındadır. Ben bir yeri geçmek için ekranı gazlı kalemle işaretlediğimi bilirim. Aslında sizlere de tavsiye ederim aslında, nasıl olsa uçaklar rasgele (random) çıkmıyor.

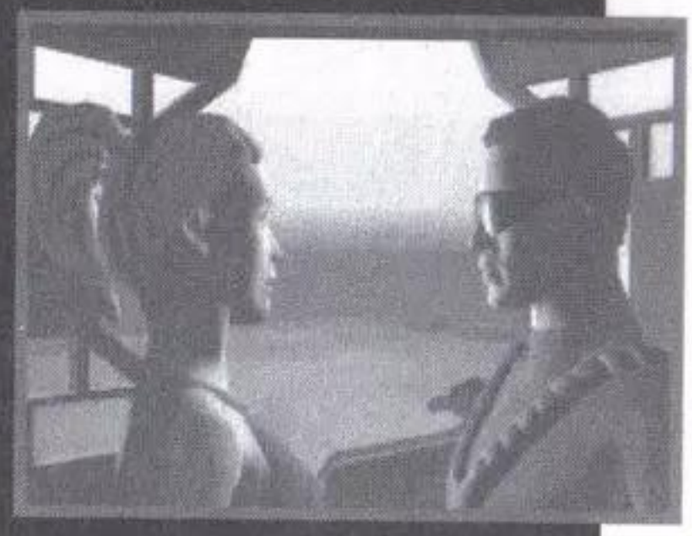
Ekranınızın sağ üst kısmında "KALKAN" ınızın durumunu görebilirsiniz. Kalkanınızın seviyesi bitince geminizden yemeye başlar ki bunuda sol taraftan görebilirsiniz. Kalkanınızın hasar seviyesi ateş etmezseniz şarj eder (yükselir). Ekranın sol üstünde ise Silah Durumunuzu görebilirsiniz. Bu seviye düşünce üst üste

Bir Türk Filmi....

(ANCA) AHİRETTE KAVUŞURUZ

Kahvede oturuyoruz abi, bir de baktım mahalleye yeni bir kız taşınmış ama ne kız. Hemmmen düştüm peşine tabi, salına salına yürüyor önümde arada birde dönüp bakıyor. Bu iş tamam gibi abi.

Geçiyorum günde on kere penceresinin önünde. Render gibi kız valla abi. Sonunda işaretlerle anlaşıyoruz, saat 5'te iskelenin orda. Benden kaçar mı be abi, render bir güneşbatışının önünde sarılıyoruz aynen..



Bulutların üstünde uçuyoruz sanki, havada ir shoot-em up havası var. Mutluyuz, beraberiz ama bunun böyle gitmeyeceğini hepiniz biliyorsunuz tabi, zaten gitse film olmazdı di mi?

Birden buluşmalara gelmemeye başlıyor. Bir, iki derken hasret dayanılmaz oluyor. Hemen koşuyorum mahalleye, gözüm kara, ne olacaksa olsun, istetecem onu. Onsuz olamam ben diyorum...

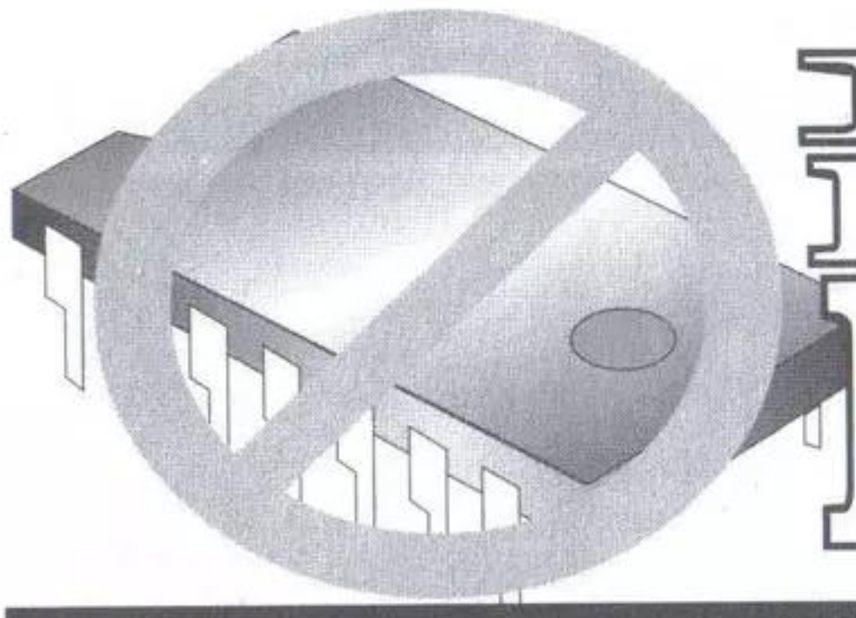
ama olacam galiba. Köşeyi dmner dönmez kızın abisiyle karşılaşıyorum. Zebellah gibi herif. İyisin güzelsin sevgilim ama Allah'ın günü bu heriften dayak yemeye değmezsin.

atışlar yapamazsınız. Ateş etmezseniz kendi kendini şarj eder.
Silah seviyesinin altında ise geminizin hasar seviyesi vardır. Bu seviye şarj etmez ve bitince de gemi patlar.
CYBERIA KOMPLEKSI: Maceramız devam ediyor. Kompleskte kalmıştık. Türk gençlerinin çoğunda demin de belirttiğim gibi boy kompleksi var. Yok bu Cyberia kompleksiydi. Buraya ister kuzeyden isterseniz sağdan devam ederek karşınıza çıkacak asansör boşluğundan girebilirsiniz.
BULMACALAR: Bulmacaların çözümü için yapmanız gereken bazı hareketler vardır. Bunlar 1- F1 tuşu (ınfra red) 2- F2 tuşu (magnetik rezonans) 3- F3 tuşu (bio-mass tarama).
SEVİYE 1 :
KOMPLEKSİN KİLİDİ: Sırayla soldan birinci , üçüncü ve ikinci düğmelere basınız
GİZLİ KAPI (Seviye 1-2-3 için aynı): Infra red taraması yapın ve kod olarak 2571 yazıp enter'a basın.
ASANSÖR(Seviye 1-2-3 için aynı): Burayı kapatabilmek için Suzuki terminbalinden alınmış bir koda ihtiyacınız var.
POMPA: Valf borularındaki basınç seviyelerini aynı seviyeye getirmeniz yeterli olur.
SEVİYE 2 :
KOMPLEKSİN KİLİDİ (Seviye 3 ile aynı): Sırayla soldan birinci , altıncı ve üçüncü düğmelere basınız
POMPA (Seviye 3 ile aynı): Valf borularındaki basınç seviyelerini merkez çizgisi ile aynı seviyeye getirmeniz yeterli olur.
BİLGİSAYAR ŞİFRESİ: Şifre "EINSTEIN".
KOMPLEKSİN DIŞI: Kompleksin ana girişine en sağdan ilerleyerek yaklaşın. Güzel bir zamanlama ile adamı vurabilirsiniz. (unutmayın sağ ok tuşu ve space.)
4 ADAM VE BİR MASA: Burası benim en çok küfür ettiğim sahne yani neden bu kadar zor yaparlar bilmiyorum, bilemiyorum. Odaya girer girmez soldaki ilk iki adamı öldürün ve hemen sandığın arkasına geçin. Bekleyin ve uygun zamanda kalanlarıda temizleyin.
KORİDORDA İKİ ADAM: Kapı açılır açılmaz yuvarlanın. Bunu sol ok tuşu ile yapabilirsiniz. Buradan adamları vurabilirsiniz.
KONFEREANS ODASI: Konferans odasına direk girerseniz ayaktaki adam tarafından vurulursunuz. Adamların konuşmaları bitene ve ayaktaki adam odayı terkedene kadar bekleyin. Şimdi ise soldaki sandıklara ilerleyin ve saklanın. Buradan ateş edebilirsiniz.
KIRMIZI KART: Cryo laboratuvarındaki kapıyı geçebilmek için kırmızı bir güvenlik kartına ihtiyacınız var. Bu kart ise kompleksin alt katındaki karantina odasındadır. Buraya gittiğinizde kartı masanın üzerinde görebilirsiniz. Odadaki bilgisayara girin. Buradan soldaki ilk kapıya gidin. Girer girmez sola dönün ve düz ilerleyin karta ulaşabilmeniz lazım.
VİRÜS İLE SAVAŞ: Arcade seviyenize göre öldürmeniz gereken virüs oranı şöyledir.
1. seviye %50- 2. Seviye %72-3.Seviye %80.
NANITE'LER İLE SAVAŞ: Enter tuşunuz burada "Shock Wave" göndermeye yarar. Ekranın sağ altındaki alarm herhangi bir nanite sizi geçtiğinde uyarır. Alarm sustuğunda enter'a basın. "Shock Wave""i ise sadece acil durumlarda kullanınız.
Ve güzelim Cyberia bitti işte. Gördünüz hayat ne kadar fani. Demin koskoca Cyberia şurada oturyordu şimdi ise yok bitti. Bari ben de bir bakayım isteklerimi yerine getirmişler mi? Hepinize teşekkür ederim sayın arkadaşlar, bütün istediklerimi getirmişsiniz.

☒ TİMUR ÇATAKLI //BIG-BEN//

Arcade Adventure

Firma:	Sistem:
INTERPLAY (ARCADE)	CD-ROM Mın PC 486
Karar:	%87



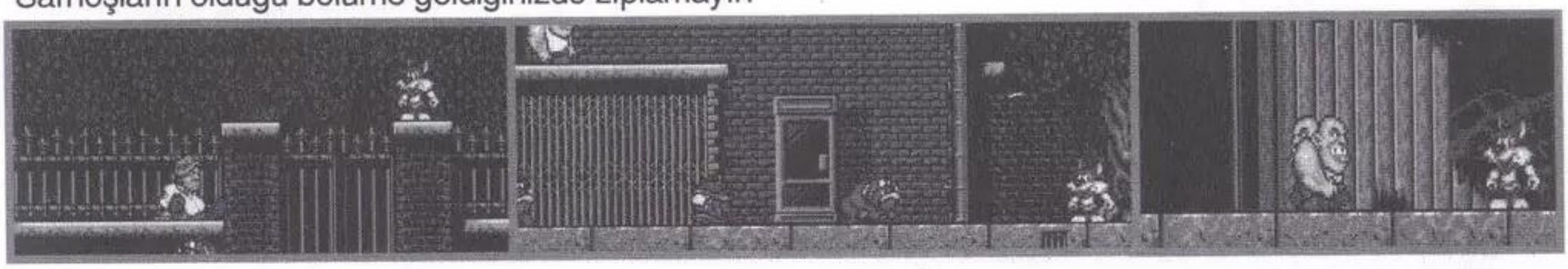
NOT ENOUGH MEMORY

Bu gün günlerden pazartesi. Altılı ganyan beşte, toto onbirde loto altıda kalmış. Derginin Kasım sayısını aldım ve ilk başta kendi yazımı okudum. O da ne ... logom değişmiş. Daha güzel olmuş. Hımm. Gene Engin Abla benim hakkımda yazılar yazmış. Bir de son sayfaya bakalım. Yahu benden başka mavra yapacak adam yok mu ?. (Aklıma Fenerbahçe-Beşiktaş maçı geldi. Tüh nasıl kaybettim iddaayı.) Aman boş ver. Hadi Çalık bir tabela (At yarışıyla ilgili bir oyun) çıkar da oynayalım. Bende bu ay ne yazacağımı düşüneyim. Yahu MEG söylesene bu ay ne yazayım ? Fox mu hangi fox ? Tıtus The Fox mu ? Nasıl bir şey dur bir bakayım...

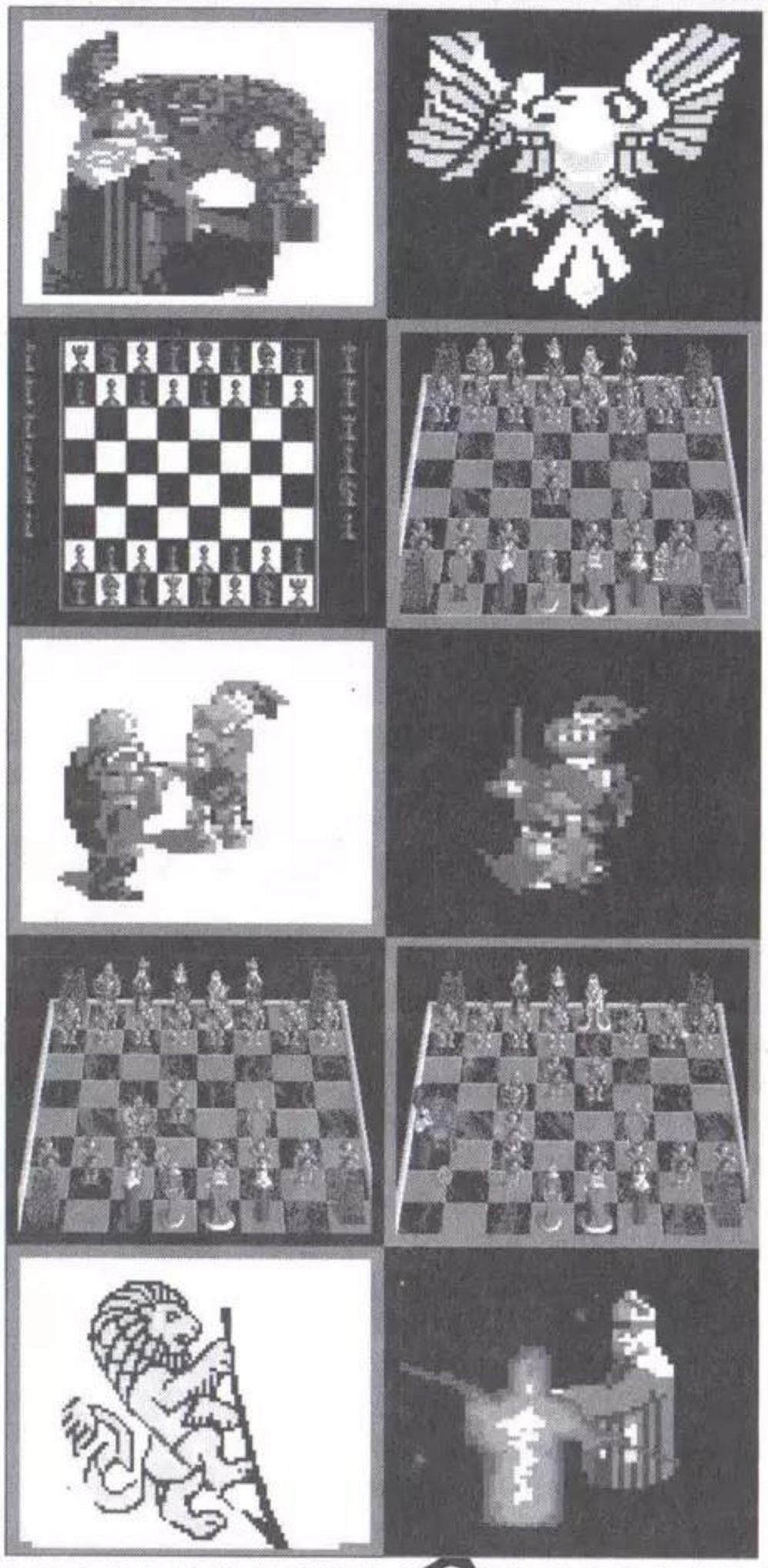
Serkan UYBAŞ

TITUS THE FOX

Bir cadde. Bu caddede bir kedi. Kediyi (Sonra caddedekinin kedi değil tilki olduğunu öğrendim) öldürmeye çalışan yarmalar, köpekler, sarhoşlar, arılar. Evet tahmin ettiğim gibi tilkiyi ben yönetiyorum. Yerde duran şişeler, sandıklar, boya kutuları benim onları alıp düşmana atmamı bekliyor ... Oyuna ilk baktığımda aklımdan bunlar geçti. Şimdi, oyuna başlayalım. Sağa doğru ilerleyin. Yarmaya yerden aldığımız şişeyi (Yerden bir şey almak için eğilip SPACE tuşuna basın) fırlatın. Farkettiyseniz şişe attıktan sonra kayboluyor. Bazı özel eşyalar ise kaybolmuyor. (Top yada uçan halı gibi) İlerleyip garajda görünen kilidi (Öldüğünüz zaman kilidi aldığınız yerden başlıyorsunuz.) alın. Tabi yanındaki kupayıda. Kupayı alınca size bir code verilecektir. Daha sonra bu code'u PASSWORD menüsünden girerek kaldığınız bölümden devam edebilirsiniz. Garajın üstündeki kristalleri alarak enerjinizi doldurun. İlerleyin. Aman çöp kutusuna dikkat edin tehlikeli olabilir. Sarhoşların olduğu bölüme geldiğinizde zıplamayın çünkü sarhoşlar şişe atıyor. Sarhoşlarıda geçtikten sonra balkondaki saksıyı alıp yarmaya fırlatın ve en sağa gidin. Böylece ilk bölümü tamamlamış oldunuz. İşte oyun böyle birşey. İkinci bölümüde geçtikten sonra üçüncü bölümde takılabilirsiniz (Bu çok doğal, oyun bu bölümden itibaren oldukça zorlaşıyor). Dördüncü bölümde ise metroya iniyorsunuz. Ben öyle basit platform oyunu istemiyorum diyorsanız alın sizi yeterince oyalıyacaktır. Sonra bu ne biçim oyun bir türlü geçemiyorum demeyin önceden uyardık.

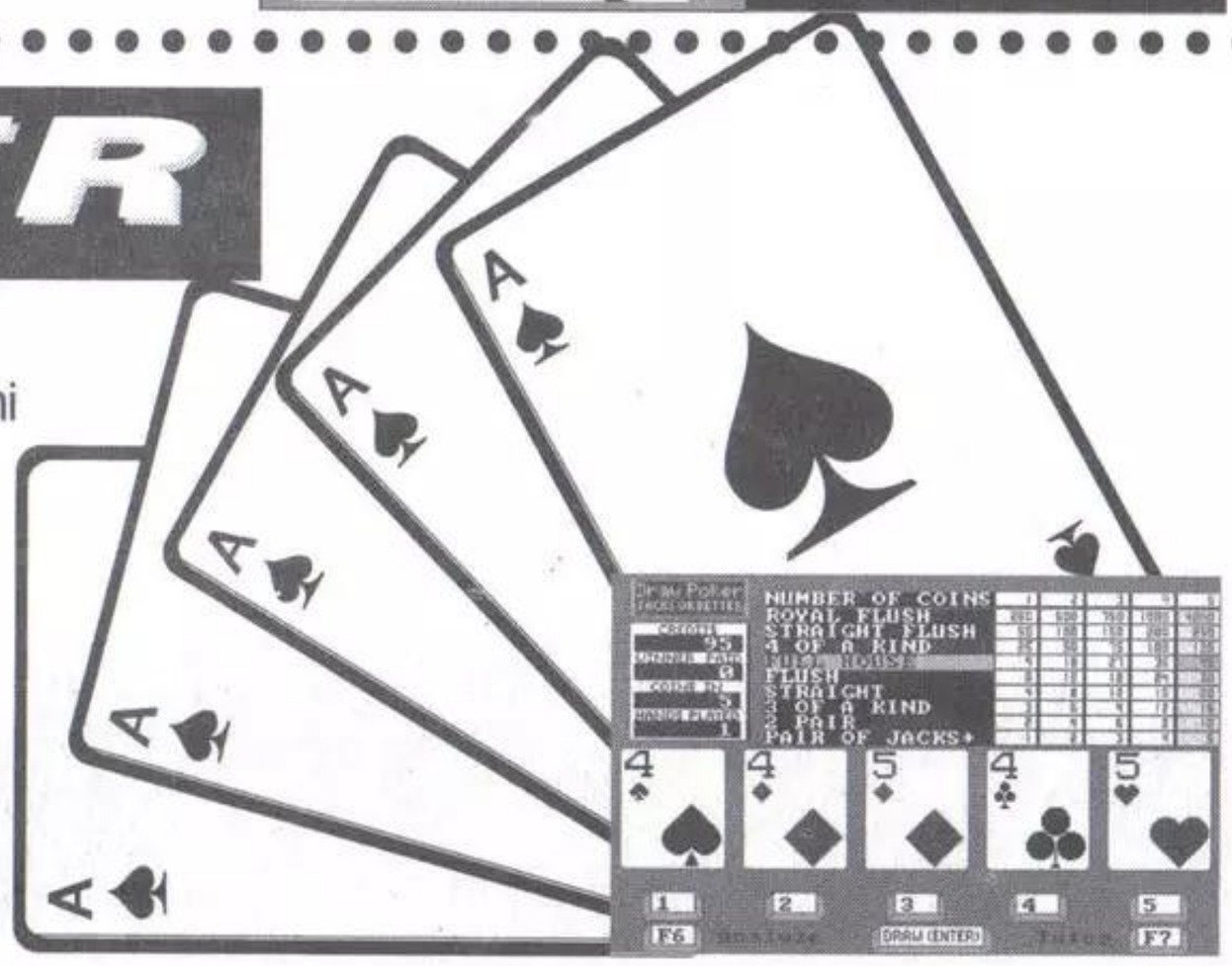


BATTLE CHESS



Saldır oğlum. Hadi ye onu. Hehehee şövalyeni de öldürdüm....” Eğer çevrenizde Battle Chess oynayanlar varsa bu tip bir konuşma her zaman duyabilirsinz. Satranç oynamayı biliyorsanız (Bilmiyorsanız da artık öğrenin) zevkle oynayacağınız bir satranç programı. Bu oyunu aldığınızda santranç oynadığınızı değil, adeta bir savaşı yönettiğiz hissine kapılıyorsunuz. Oyun üç boyutlu ya da iki boyutlu olarak oynanabiliyor. Üç boyutlu olarak oynadığınızda; Kale- Kaya adam, At- Şövalye, Fil- Piskopos, Vezir- Kraliçe, Şah- Kral oluyor. Her taşın hareketi ve her taşın diğer bir taşı alması için ayrı ayrı animasyonlar hazırlanmış (Özellikle kalenin kaya adama dönüşmesi benim çok hoşuma gitti). Yanlız oyun santrancı çok iyi oynayamıyor. Zaten bir süre oynadıktan sonra oyunu kazanmak için değil, değişik animasyonları görmek için oynuyorsunuz. Genede güzel animasyonlarını seyretmek, iyi zaman geçirmenizi sağlayabilir.

POKER



Lüks otellerin kumarhanelerinde oynayabileceğiniz makina pokerini bilgisayarınıza getirmek ister misiniz?. Şansınıza güveniyor musunuz?. Bence gerçek para kaybetmedèn bir şansınızı deneyin. Oyunun kuralları poker kuralları ile aynı. İlk önce makinaya jeton atıyorsunuz. Bunun için ya kursör tuşlarını kullanın yada F3 tuşu ile max jeton yatırın. F2

tuşu ile kartları isteyin. En az 2 JİLET (vale) açmalısınız. Bunun için ilk tur dağıtılan kartlardan tutmak istediğinizin numarasına basın. Eğer hangi kartları tutacağınız konusunda kararsız kalırsanız F7 tuşu ile bilgisayardan yardım alabilirsiniz. İnce bir ihtimal hesabı için F6 tuşu ile gireceğiniz menüden yapmak istediğiniz oyunun başarı şansını öğrenebilirsiniz (Ömeğin 2 tane 6'lı tutup üçüncü

6'lının gelme ihtimali gibi). ENTER tuşu ile kartları değiştirin. Eğer 2 JİLET ya da üzeri bir el açarsanız gamle (Gamle'lı setupdan açabilirsiniz) hakkınız doğar. Gamle'da kurpiyerin açtığı karttan daha büyük kart açmalısınız. Böylece kazandığınızın 2 katını alırsınız. Gamle'a kaybedene kadar devam edebilirsiniz. İşte oyun bu kadar. Yanlız kendinizi fazla kaptırıp Hilton otelinin casinosuna gitmeye kalkmayın. Aman aman....

Yazımı daha tamamlamamıştım ki MEG'den bir teklif aldım. Dergi elemanları dörderlik gurublara ayrılıp stres atıcakmışız. Hemen tamam dedim tabiki. Tek korkum rakipte ENGİN ABLA'nın olmasıydı (Star control'ün intikamını almak isteyebilir). Nitekim öyle oldu ve direk üstüme atladı. Bu sırada koltukta kırıldı. Tabi ben hemen "Yardım edin, MEG yardım et" (Bu arada MEG bizim gurupta) diye bağırarak yardım çağrısında bulundum. Bunu duyan MEG, ENGİN ABLAYI tutup çevirdi ve üstüne yattı. Tabiki MEG'in üstüne ben, benim üstümede gurubun diğer elemanları zıpladı. En alttan "Durun durun kalbim ...." diye ses gelince kalkmak zorunda kaldık (Kafası patladıktan sonra birde kaburgalarının kırılmasını istemiyorduk). Böylece en büyük stresi de ENGİN ABLA atmış oldu.

ÇELİK BİLGİSAYAR

PC GOLD BAYİİ

ZuhuratbabaMah.
Akatlar Sok. No:28
BAKIRKÖY TEL:
572 77 01

İŞTE FARK

◆ Müşteri ilişkilerinde yeni bir çağ başlattık. Bilgisayarla ilgili problemlerde müşteriye tam ve eksiksiz çözüm sunuyoruz.
◆ Bilgisayar satın alırken sizleri sektördeki gelişmelerden haberdar etmek. Gelecekteki gelişmelerden etkilenmemeniz için doğru seçim yapmanıza yardımcı olmak.
◆ Tüketiciyi bu düzensiz ortamdan korumak bizim temel ilkelerimizdendir.
◆ En yeni bilgisayar CD-ROM oyun ve programlarını bizde bulabilirsiniz. Hem de çok ekonomik fiyatlarla. Bizi arayın.

Macbeth

Adventure/Strateji/Simulasyon

Burası artık (ne yazık ki) ilkokulumun bahçesi değil. Bu üstünde düşmemek için çırpındığım çizgi de sınıftan yürüttüğümüz tebeşirle çiziktirdiğimiz eğri büğrü sanat şaheseri değil. Gıdım gıdım giden zaman pek çok şeyi değiştirmiş. Sanki hayattan en önemli şeymiş gibi üzerinde kalmaya çalıştığım çizgiden düşersem kaybedeceklerim okulun yan tarafındaki Dondurmacı Halil'in peynirli poğaçalarını çoktan aşmış bile. Zaman geçtikçe çizgi incelmiş, keskinleşmiş, eskiden ayağı sürttürerek silebildiğim çizgi artık her adımda etime işliyor, canımı yakıyor. Bütün dikkatimi toplasam bile uzaktan önemsiz görünen bir milim farkıyla dengem bozuluyor, bir o tarafa, bir bu tarafa sallanıyorum. Düşmem an meselesi ama her iki tarafta bana eşit derecede itici geldiğinden kendimi zorluyorum, kollarımı umutsuzca, delice sallayarak dengemi sağlamaya çalışıyorum, ta ki bir sonraki adımda silbaştan sendeleyinceye kadar. Korkuyorum, çünkü normal, sıradan hayatla içgüdülerimin peşinde sürüklenmek arasındaki tek sınır bu çizgiden ibaret. Yani sabah kendinizi bok gibi hissederek uyandıktan sonra karşınıza çıkan ilk kişiye zorlanarak 'günaydın' demekle onun suratını büyük bir hırsla ve zevkle dağıtmak arasındaki çizgi. Açıkçası normal bir insanla tamamen kontrolünü kaybermiş bir hayvanımsı varlık arasındaki tüm fark bu çizgiden ibaret galiba. Aslında bugüne kadar beynime istemli veya istemsiz sokulan herşey bana normal olmamı, haddimi bilmemi söylüyor ama öbür yanda üstüme üstüme gelen o kadar bela birleşerek fırtına şiddetinde bir rüzgar haline gelerek beni sınırları aşmaya, öz-konrol'ü falan bir yana itip dilediğim gibi davranmaya itiyor. Aslında eminim bu bana has bir durum değil, hepimizin ama hepimizin içinde yeterince itilip kakılınca, köşeye sıkıştırılınca patlamaya hazır birer birikim var. Kimilerimizde bu o kadar derindedir ki, hayat onları dümdüz etse bile çizgiyi aşmak, çıldırmak, birkez olsun içinden geldiğince davranmak akıllarının ucundan bile geçmez. Kimileri de zaten çizginin manyak tarafında doğarlar, hayatları cehennem olur. Bazıları da, ve sanırım ben de, hayatlarını bu ipince keskin çizginin üzerinde dans ederek geçirirler. İşte bizler (ben ve aynı kadersizliği paylaşanlar) hayatımızın sonuna kadar bu bize layık görülen lanet yüzünden dansımızı sürdürürüz. Bir o tarafa, bir bu tarafa. Günler, aylar yıllar boyu, her an aynı şüphe ve korku içinde sallanıp dururuz. Zaman akıp gider, kazanacaklarımız, kaybedeceklerimiz giderek büyür, sembolik değerleri bizi ezer, dengemizi bozar ama dans sürer, hiç bitmez.

Onun için ben hala çizgininin üzerinde durmayı becerirken (ne kadar daha dayanacağıma garanti veremiyorum) ve ellerimi daha kanlı işler için kullanmıyorken yazdıklarımı okuyun. Daha doğrusu sizlerin bana yazdıklarınızı okuyun, çünkü yine mektuplarınızın maaşallahı var. Intel Inside o'lum getir dosyayı, çıkar mektupları. Tembellik etme.

- Emredesiniz e'fem. Yaptığım incelemelere göre mektuplar bu ay yurdumuzun değişik

köşelerine çok daha eşit bir şekilde yayılıyor, bu da derginin giderek daha yaygınlaştığını gösteriyor. Bence bunu numerik bi şekilde anlattığımda daha kolay bir şekilde....

- Kes bu akıllll ayaklarını, madem bu kadar işlemcin çalışıyor, o zaman ikide bir kitlenip durma. Şimdi beni daha fazla sinirlendirme başlıyoruz...

Bir bitiş haberiyle başlıyoruz aslında. Bu ay dergi çıktıktan hemen sonraki özgür zamanımda (Özgür de askere gitti be) Jagged Alliance bitirdim. Şöyle bir düz mantık yapalım, ben bitirene kadar oynayacak sevdimse sizin de en azından bir bakmanız gerekir. Jagged Alliance aslında dört mevsimli bir oyunmuş meğersem. İlk başlarda rahat rahat oynuyorsunuz, herşey toz pembe, sankim bahar havası, sonra birden işler zorlaşmaya başlıyor, yaprak dökümü gibi (sonbahar) adamlarınız ölmeye başlıyor. Sonra birkaç sektör daha alıyorsunuz, para durumunuz biraz düzeliyor ve yaz sıcaklarında yeni silahlar, ölenlerin yerlerine daha kaliteli adamlarla son saldırıya hazırlanıyorsunuz. Son saldırı (kışın Allah'ı), mesela son 7-8 sektör ise kafayı yedirtecek kadar zor. Sekiz adamla saldırıp 15-20 otomatik silahlı adamı yenmeye çalışmak en harbi UFO'cuyu bile çıldırtabilir. Hadi itiraf edeyim, bu son zor bölümler bayağı zevkli. Şimdi derin sürprizler açıklama niyetinde değilim, oynayın, aynı mazoşist zevki alacağınıza eminim. Bu arada Easy'den vazgeçin, madem kafa çalıştırmak için oynuyorsunuz, bari orta zorluğu seçin. Jagged Alliance'ı bitirince biraz da Heroes of Might&Magic'e bakın. Özellikle Civilization'ın ve Master of Magic'in tadı hala damağınızdaysa beğeneceğinize eminim. High-res grafikli, FRP karakterli olması bir yana üstün yapay zekası belasını arayan stratejicilere zevk verecektir. Bu oyun hakkında çok fazla derine giremicem (belki açıklamasını yazarım) ama (belki de yazmam , Intel Inside, kaç kere söylicem sana boş sözler verdirtme bana diye) ama özellikle Campaign Mode'da (giderek zorlaşan değişik görevler) oynarken bayağı eğlendim. Özellikle savaş birimlerinin FRP karakterleri olması ve oyundaki değişik ırkların değişik birimler üretiyor olması ilgimi cezbetti. Neyse Intel Inside, o'lum ver bakalım ilk mektubu, bu ay okuyucular hangi dağlarda, hangi bağlarda dolaşmışlar...

ZEVK-Ü SEFA...

Sevgili MAC,
Okullar açıldı mı neşe dolamıyor insan. Sınav, sözlü falan kafa yeme seviyesine geldim. Geçen (evvelki aslında) sayıdaki 'The MAC Story' bayağı iyiydi. Ben sanki daha önce bir yerlerde görmüşüm gibi oldu (Deja Vu hesabı). harbiden güzel düşüncelerin var. Ayrıca emin ol ki hepimiz faniyiz (öğrenince çok ağladım). Aslında ben senin gibi insanların biz öldükten sonra bulacaklarına yerine yapacaklarına imrenmek yerine yapacaklarından korkuyorum. Mesela ileride her türlü felaket olabilir (katil karınca saldırısı, Game-Show'un kapanması). Veya uzaydan gelen düşman uzaylılarla yapacağımız savaşlar (Ufo 1 ve 2). Aslında gelecek uzaylıların sen ve ben gibi potansiyel starfighter'lar varken kaçacak yer aramaları gerekiyor. Niye dersen bizim gibi bir X-Wing'i kağıttan uçak uçurur gibi uçuran, Tie Fighter'ları Lord Vader'den daha iyi kullanan, gökyüzünde düşürdüğümüz Mig-29'ların sayısını unutmuş, Nigel Mansell'dan daha iyi araba kullanan (konu sapıtıyor gibi) varken ben olsam korkardım yani. Neyse sorularımı arz ederim....
1) Derginizdeki ilanları gördükçe üzülüyorum. Özellikle Pysgnosis gibi zamanında (ve hala) en iyi firma olan bir firmadan sanki yeni duyulmuş bir firma gibi bahsetmenizi anlamadım. Zamanında az mı Hired Guns oynamadın mı bre melun?
2) Köşene az mektup gelmesi beni üzdü. 64'lerde 4 sayfa bile sana yetmezdi. Aslında bence insanlar senin yazılarını hep yanlış zamanda okuyorlar. Mesela adam gidip MK2 oynarken senin yazına bir bakıyor, mektup yazmak istiyor ama bilgisayar gidip adamın beynini dağıtınca sinirinden sana yazmayı unutuyor.
3) Frontier'de çok yolsuz kaldım, biraz para kazanma yolu söyleyebilir misin. (Yeni bir gemi alınca bütün param bitti, 200 kredi falan kaldı).
4) Jagged Alliance

mükemmel oyun ama pek beceremedim, ne zaman bir bölgeye saldırsam adamların hepsi doğranıyor, biraz taktik verir misin?

5) Sırf sana inat olsun, düzgün bir tarafını bulayım diye gidip Lost Eden'i aldım (hay almaz olaydım), ulan parama yazık oldu be, haklıymışsın MAC, bu oyun dizayn olarak sıfır.

MR X, Vatan, Millet, Sakarya

MAC: Yavrum baban nereli, hadi onu geç senin adın ne? Eski okuyucular genelde bilirler, mektuplar bana ulaşana kadar bin türlü tacizden geçiyorlar, öyle zarf falan kalmıyor, onun için adınızı ve açık adresinizi lütfen mektupların üstüne yazın. Neyse bak Cuma (Robinson Crusoe ayağı), önce tövbe de, öyle Game-Show'un kapanması gibi lanetli lafları ağzına alma bile. Biz elimizden geldiğince aklımızdan bile geçirmemeye çalışıyoruz. Karamsarız falan ama (genelde) mazoşist değiliz. Benim şahsi düşüncem, bir gün, bir ırk, uzayın taa bir köşesinden buralara kadar gelirse, bunu sağlayacak teknolojiye sahip adamlar bizim günlük üç kuruşluk kavgalarımıza, bölgesel it dalaşlarımıza falan anca gülerler. Öyle bizle savaşmaya falan tenezzül edeceklerini hiç sanmıyorum. Belki belki, bizi pembe dizi niyetine seyrederler, o da zap'lemeden dayanabilirlerse.

1) Intel Inside, o'lum madem o kadar akıllısın, gel de anlat bakalım, bu okuyucu bu lafla ne demek istiyor? Hangi ilan, ne demişiz? Hadi güzelim, nerdeyse sabah olacak, biliyorsun güneş ışığına alerjim var, söz param olursa (bir gün) seni Pentium yapacam. Yok yok senden hayır yok. Sanırım burda bir yanlış anlama, ya da dalga boyu farkı durumu söz konusu. Acaba okuyucu (adını da bilmiyorum ki) 8.sayıdaki Darker haberinden mi bahsediyor? Sayın Cuma, ordaki 'son zamanlarda atağa kalkan' lafı bir süre sessiz kaldıktan sonra yeniden kaliteli ve iddialı oyunlar çıkaran manasındaydı.

2) Aslına bakarsan ben zaten genelde Mortal Combat 1, Mortal Combat 2, Mortal Combat 3 ve yedi ceddini hayat görüşü ilan eden insanların bana yazacağına (veya yazmaları gerektiğine) inanmıyorum. Sayfa yapacam diye MK3'e bakmak zorunda kaldım, köy kahvesinde yaşlılarla pişpirik oynamayı tercih edeceğimi anladım. Zaten (yine de sağol) mektup kıtlığı sorunumuz bitmiş bulunmaktadır (yazanlar da sağolsun). Hatta bir mektup bolluğu sorunu bile yaşamaktayım. (Engin Hanım çatlasın).

3) Bildiğim (bulabildiğim) en garantili para kazanma metodu Bernard's Star'la Earth arasında robot ve computer ticareti yapmak. Çok hızlı zengin olmazsın ama en azından kazandığının keyfini sürecek kadar sağ kalırsın. Bir de oyunla ilgili cheat biliyorum (sadece biliyorum, kullanmadım) ama söylemem çünkü ben taa eskiden beri (Lemmings zamanı) kaliteli ve kafa yorucu oyunlarda cheat, trainer falan kullanılmasına karşıyım. (Bu Cheat köşesine karşıyım manasında değil, Mert köşeyi yeter ki zamanında yazsın, canımı yesin!).

4) Intel Inside, gelinliğimi çıkar, yıllardır beklediğim beyaz atlı soru geldi, heyecanlandım, bileklerimi kolonyayla ov. Jagged Alliance'da en önemli nokta savaşa harala gürele girmemek. Önce adamlarını üç sınıfa ayır. Birincisi savaşçıların (marksmanship'i yüksek olanlar), sonra doktor (bir tane yeter), bir de çilingirci (mechanic). Savaşçıların tıpkı gerçek jungle savaşlarında olduğu gibi dur-check-git taktiğiyle ilerlesinler. Yani en dayanıklısı bir turn ilerlerken en keskin nişancın onun karşılaşabileceği tehlikeler karşı onu kollasın (hani 'cover me ' derler ya, işte ondan). Vurulan olursa geride bıraktığın doktora kadar sürünsün, tedavi olsun. Bu arada ağaçlardan (izometrik olduğundan kestirmek zor), kamuflaj setlerinden ve adamların çömelme özelliğinden (önce sağ, sonra sol klik) maksimum yararlan. Binalı yerlerde ise çilingirci ortada, iki savaşçı onun yanlarında kapıya yaklaş, kapı açılır açılmaz çilingircini (ilk başlarda Levent tipli adam (Speck), sonra paran olunca Boss) çek, savaşçılar aynı cover taktiğiyle içeri dalsın. Baktın olmuyor, tam olarak hangi problemle karşılaştığını bana yaz (bu sefer adını da bilmek istiyorum).

5) Mutlu ettin beni Cuma. Sonradan haklı çıkmayı severim ama aksini iddia edip

deneyenlere karşı haklı çıkmak daha bir zevkli. Çooocuklar, çocuklar, devir zor devir, Game-Show bunun için var, yazılara bir bakın, oyunların hangisi verdiğiniz paraya değer size söylemeye çalışıyoruz.

ÇARE DEĞİL...

Bunalımlı MAC,

Bu kadar üzülme be abim, bırak bazı şeyleri oluruna. İnsanlara doğru yolu göstermeye çalışıyorsun fakat onlar kendi organlarının doğrultusunda gitmeye devam edecekler. Bunu aklımdan çıkarma.

1) Hangi grupları dinlersin?

2) Bir printer'ım var (Citizen Swift 90) , Windows set-up disketini kurmama rağmen benim metnim yerine hala kalp, karo, maça, asit ve diğer aptalca şekilleri çıkarıyor. Ne yapmalıyım? Bir de printer'ımın grafik printer olmadığına dair uyarılar alıyorum. Sebebi ne?

3) Amiga'nın outside olduğunu biliyorum ama kabullenemiyorum.

4) Amiga'da çizdiğim resimleri PC'den çıkaramaz mıyım?

5) Abi grafink ne demek? Anlaşılan şu yazım yanlışlarından kurtulamıcan.

6) Sam & Max'de, Mystery Vortex'de takıldım. Kolu çekmeme rağmen bir türlü kırmızı kapıdan giremedim. Pardon girdim de hayvanlar birşeylerden korkup dışarı fırlıyorlar. Ne yapmalıyım? Bu oyunu bitirmek bende bir saplantı haline geldi, lütfen yardım et.

7) Fade to Black'i oynadın mı? Bu oyundan Metallica telif hakkı almış mı? Konu açılmışken oyun içindeki reklamlardan yapımcılar para alır mı?

8) Nasıl adventure oyunlarında bu kadar başarılı olabiliyorsun?

9) Kamer Bilgisayar'a gelsem seni bulabilir miyim?

Masis

MAC: Aslında tam olarak üzüldüğümü söyleyemem (üzülsem şimdiye derdimdem ölürdüm herhalde), daha ziyade ben bunlara acı gülümsemeli gözlem gözüyle bakıyorum. Birşeylerin gerçekten kötü gittiğini görüyorsun, niye olduğunu biliyorsun, elinden birşey gelmeyeceğini biliyorsun. Sus, yut, otur yapacağına en azından okuyucularla paylaşıyorsun.

1) Genelde yumuşadığıma dair bir kanı var etrafımda ama sen karar ver, son zamanlarda depreşen U2 ve The Cure takıntım dışında Offspring, Megadeth (sadece So far...), Pearl Jam, Paradise Lost, Led Zeppelin, Oasis, Cranberries, Guns'n Roses (Appetite ve S.Incident), Rainbow ve Exodus dinliyorum.

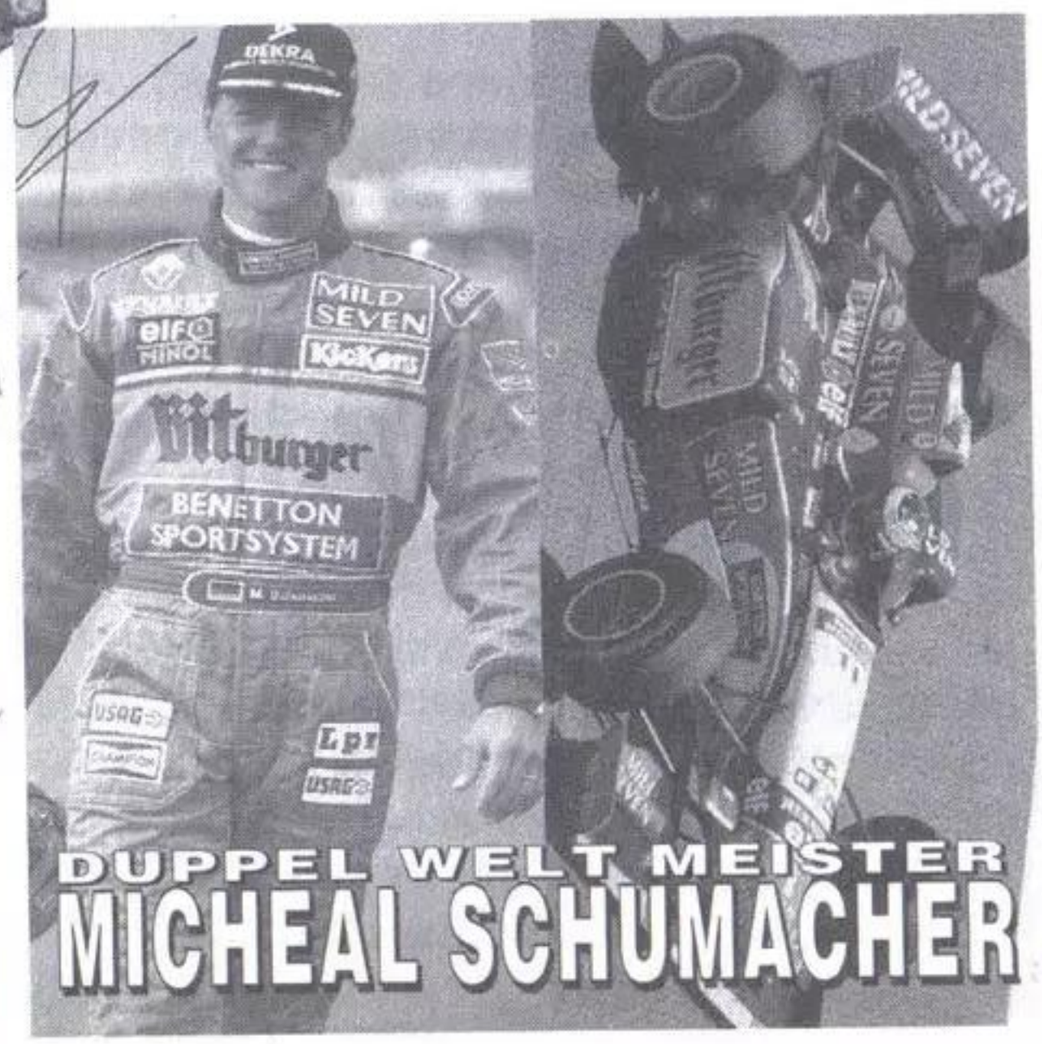
2) Printer'lar ve ben yıllardır karmaşık bir Boşnak-Sırp ilişkisi içinde debelenip duruyoruz, yani onlar benim istediklerimi basmıyorlar, ben de Reset, Test falan gibi tuşlara basıp onları sinir ediyorum. Bana sorarsan printer'ının sürekli iskambil sembolleri basması onun bir kumar sorunu olduğunu, acid sembolü ise kötü bir müzik zevki olduğunu gösteriyor ama bu cevap seni tatmin etmiyeceğinden Engin karısına, sabah kahvesine gittim (güzel kahve yapar), printer'ın konusunda son dedikoduları aldım. Senin printer'ın orijinal driver disketini alman gerekiyormuş. Yok printer disketini bulamazsan buradaki genel kanı Windows'dan IBM Pro-Printer olarak çalışabileceği.

3) Aslında ben de kabullenemiyorum. Bana sorarsan en ideal kadro bir Amiga 4000 ve bir Pentium'dan (arada serial kablo bağlantılı) oluşuyor ama parasızlıktan bu takımı bir türlü oluşturamadım. (Bu arada ilgilenenler için Amiga 4000/30'um hala uygun fiyatla satılık, Tel: 227 43 16).

4) Bu köprünün hangi yanının daha çimenlik olduğuna bağlı. Eğer Amiga'n daha güçlüyse Adpro ya da ImageFx gibi bir programla resimleri TIFF ya da BMP formatına çevirebilirsin. Yok eğer PC'n (muhtemelen öyledir) daha güçlüyse, Adobe Photoshop (minimum 8 MB RAM) Amiga IFF formatını tanıyor. Aktarma işlemi için (eğer grafiklerin 1.4 MB'den daha uzunsa) Twin adlı programı kullanabilirsin. (Teknik işlerden de anlarım dedim kibarca).

5) Grafink coder takımının GFX, Türk Dil Kurumu'nun da 'bilgisayar çizimi' dediği şeyin MAC'cesi. Yazım hatası değil, bir nevi lehçe.

6) Tam olarak derdine derman olamıcam galiba, sana helalinden Mystery Vortex bölümünün kısa bir çözümünü veriyorum. 4. sayıdan arşiv yayını: Doğuya gidin, binanın içine girin, perdeleri



geçin, buz bloğunun yanındaki saçı alın. Dışarı çıkın, içeri girmek için aynayı kullanın. Dışarı çıkın. Kırmızı kapıdan girin, Shuv-Oohl'la konuşun. Soru işaretini ve Bruno'yu seçin. Doğu ve kuzeye gidin, sonra geri dönün. Arabanıza binin. Eğer işi bu açıklama da halletmezse dediğim gibi 4.sayı bu oyun konusunda benden daha bilgili.

7) Sayfa yapacam ayağına bayağı oynadım. Uzun zamandır içinde hoplamam zıplamam gerekip de hoşuma giden ender oyunlardan (diğeri de Relentless) biri. Gayet genel bir terim olduğundan (bizim 'boyu devrilesice' gibi) telif meselesi olduğunu sanmıyorum ama bazı oyunlarda (Magic Johnson's Basketball ya da Pushover) firmaların adlarının görürmesi için para verdiği bir gerçek. Buna multimedia diyorlar, kısaca $ diye yazılıyor.

8) Annemin dediğine göre benim bu işlerde başarılı olacağım küçükken bulduğum bütün çıplak kabloları duvardaki prize sokmamdan belliymiş. Mary Ann diyorkine adventure oynarken dünyayı unutuyormuşum. Şimdi başarılı olacam diye kavrulup ölme, adventure oynarken her bilmecenin (nispeten) mantıklı bir cevabı olduğunu unutma, ve her oyunda ordaki karakter gibi düşünmeye çalış, mesela Monkey Island'da espirili, Indiana Jones'da Indy gibi.

9) Azcık geç kaldın, artık gelsen anca izlerimi (ve Kamer'in müthiş arşivini) yani klavyeye döktüğüm külleri, Engin Abla'nın kafasını yardığımda akan kanları bulursun. Bu arada o gün gelmişsin, o senin ben sandığım aslında ben değil Emin'miş.

NASIL OLSA...

Merhaba MAC,

Ben Anıl, bu sana ikinci mektubum, birincisini yayınlamadın ama olsun. İkimizden biri geberene kadar sana yazmaya devam edeceğim. Hemen sorularıma geçmek istiyorum (bu benim mektubum benim istediğim olur).

1) Maniac Mansion 2'de kızı tam geçmişe gönderdim derken hamster kaçıp fare deliğine girdi, nasıl çıkartabilirim?

2) P6'lar ne zaman piyasaya çıkacak.? Benim bilgisayarım DX2-66, bunu Pentium yapmak için P6'ların çıkmasını beklemeli miyim?

3) Abicim oyunları oynadıktan sonra Dos'a geri döndüğümde 640 KB olan Conventional Memory'im 540'lara düşüyor. Bu normal midir?

4) Command & Conquer'i almaya karar vermiştim ama bir arkadaşım Dune 3'ün CD'den 12 disket kopyalanmış versiyonunu verebileceğini (daha doğrusu satabileceğini) söyledi. Bu doğru mudur?

Anıl ONUR, Istanbul

MAC: Olur böyle şeyler, Intel Inside'a arattırdım, birinci mektubunun üstüne 'yer olursa yayınla' diye not düşmüşüm, sonra yer olmamış galiba (zaten burası da benim köşem, ne ne zaman yayınlanır Allah bilir). bu kadar dertle benim önce gebermem (muhtemelen debelene debelene) daha yüksek ihtimal olduğundan tedbiri elden bırakmayıp bari bunu yayınlayayım dedim.

1) Kolayı var, hamster'ı çıkarmak için elektrikli süpürgeyi kullanman gerekiyor.

2) Benim param olmadığından Dünya Gençlik Merkezi'nde çaktırmadan poşetini yırtıp okuduğum (söylemeyin kimselere) ciddi (sıkıcı) PC dergisi Aralık ayında çıkacak diyordu. Aha Aralık da geldi zaten. PC Piyasasındaki kalleş upgrade kanununa göre 'paramız yetmediğinden alamadığımız pahalı, hızlı, cici şeyler' genelde 'paramız asla yetmeyeceğinden alamayacağımız daha daha pahalı, daha hızlı , daha cici şeyler' çıktığında ucuzlarlar. Onun için P6'yı bekle, Pentium

fiyatları muhtemelen düşecek (ümit fakirin ekmeği).
3) Gayet normal, buna kötü programcılık diyorlar, kullandığı hafızayı temizlemeyen programlar gayet yaygın. Bunun çaresi PC'nin üstünde, ve üzerinde de RESET yazıyor (Intel Inside'da da var ama nazlanıyor, bastırmıyor).
4) Intel Inside, o'olum okuyucuya temizleyici sıvından (deep clean) fışkırt, kafası karışmış. Şimdi yavaş yavaş söylüyorum, biiir Command & Conquer, 2 CD ve halk arasında Dune 3 olarak biliniyor. Yani Dune 3 diye ayrı birşey yok. İkiiii, bu oyunun (render demo'lar hariç) bir CD-Rip versionu var ve 15 HD. Üüüüüçççç, zaten sahip oldukları oyunları sana satmaya kalkan şahıslar arkadaşın değildirler.

SEFA BİTSE DE...

Sevgili MACbeth,
İlk olarak sizin dergi hayatınızda başarılı olmanızı dilerim. Sizi fazla oyalamadan sorularıma geçeyim.
1) Ben ileriki zamanlarda bilgisayar oyunu yapmayı düşünmüyordum, ama bu iş için en az iki milyon dolar kadar gerektiğini öğrenince vaz geçtim. Tam bu sırada bir oyun yapma programının piyasaya çıktığını öğrendim. Bu programın adı Klik & Play ve almayı düşündüm. Sizin fikriniz nedir?
2) Ben Little Big Adventure'ı bitirdim ve bu oyun çok hoşuma gitti. Bunun gibi bir oyun biliyorsanız, lütfen söyleyin.
3) Benim dört hızlı bir CD-ROM'um var ve bir oyun almayı düşünüyorum. Sizce ne oyun alayım? Bir hatam varsa lütfen affedin.
Faruk ÖZTÜRK, Istanbul
MAC: Uzun zamandır (yaklaşık 5 yıldır) böylesine özenle ve kibarca yazılmış bir mektup almamıştım. Bilseydim pasaport dilekçemi sana yazdırırdım, belki polis amcalar beni bu kadar süründürmezlerdi. Çok teşekkür etmeyi görev bilirim, ammma velakin eğer mektubunu 'bu adam her ay 6 sayfa köşe yazıyor, bir dolu okuyucusu var, böyle bir dille yazmak yerinde olur' gibisinden bir düşünceyle yazdıysan buna hiç gerek yok. Nasıl yazdığın önemli değil, yazman yeterli. Yok eğer genel yazı stilin buysa (sen bataklıkta bir gülsün) o zaman buna alışmaya hazırım (siz benim stilime alıştınız, sizinkilere alışmak da benim boynumun borcu). Bu arada benim adım MACbeth değil, o köşenin adı. Benimkisi MAC...
1) Klik&Play, The Quill, Shoot-em'up Construction Kit gibi oyun yapma programları (genelde) hiçbir işe yaramazlar, çünkü ne kadar dahice bir oyun konusu bulursan bul, her zaman kullandığın ara programın kapasitesiyle sınırlı olursun. Belki yeni başlayanların biraz 'dizayn' öğrenmesine yardımcı olurlar ama kendi oyununu yapmanın yolu harbi, on the rocks makina kodu (Amos değil, zalak Omy) öğrenmekten geçer. Sen bunu başarırsan, yaptığın oyuna gereken parayı verecek bir prodüktör elbet bulunur (burda değil dışarda, gümrük birliğine sadece 20 gün kaldı).
2) Yazın sıcak ve özgür (Özgür de askere gitti ulan be, hem de komando, gel teskere gel) günlerinde Emin'le ben de bitirmiştik. Düşünüyorum, taşınıyorum bu oyuna en çok benzeyen oyun herhalde D-Generation'dır. Grafik olarak daha kötü olsa bile bilmece ve hoplama zıplama açısından oldukça benziyor.
3) Ben sonunda paraya kıydım ve ilk kendi paramla aldığım (yani Kamer'den otlanmadığım) CD oyununu açıklıyorum: The Need for Speed! Onun dışında herhalde US Navy Fighters'ı alırdım (ama alamam, o kadar param yok ki). Estağfurullah, affetmek Allah'a mahsus (Allah'ım lütfen affet beni). Intel Inside o'lum bak bu seferde yazıyı save etmeyi unutursan seni hurdacıya satacam, ona göre. Bu arada Cuma'nın Serdar Aldan olmasından şüpheleniyorum, yazısı müthiş benziyor. Muder dostuma da 'Hoşgeldin' de. Bir de ben sızmadan Serkan Dolma'ya teşekkür notu yaz, bu ay onu atlamak durumundayım (stratejik ve politik karar) kusura bakmasın, bir de alın yazımdan görevli melek-memur beye hatırlat, ben yaz-boz tahtası değilim, aklına her yeni fikir geldiğinde değişiklik yapıp durmasın, darmadağın oldum.
Murat
'HigherLevelsOfConsciousness'
ADANÇ

Köyiçi Cad. Şair Leyla Sok.
16/14 Beşiktaş Istanbul

FANTASY ROLE PLAYING

Büyük şoklardayım... Olamaz, imkansız, inanamıyorum. Geçen gün yeni 2nd Edition Darksun Boxed Set ile ilgili bazı şeyler öğrendim ve bunlar beni bayağı şoke etti.Bilindiği gibi "Prism Pentad" romanlarından sonra, yani Borys'ın öldürülüp Rajaat'ın da tekrar yakalandıgı zamandan sonra Darksun bayağı değişmiş.Okuduğum haberlere göre Athas'ın kuzeyinde bir Thri-kreen imparatorluğu kurulmaktaymış ve undead yaratıklarda güneyden ilerlemeye başlamışlar.En önemlisi ise karakter olarak oynatmak için yeni ırkların ortaya çıkması.Bu yeni ırkların ne oldugunu veya kaç tane olduğunu henüz bende bilmiyorum ama birinin bir çeşit Lizard olduğunu duydum.

Şimdi gelelim diğer şeylere.Bu ay bana mektup yazanlara tekrar teşekkür ediyorum ve sorulara geçiyorum.(Barbaros Bostan,seni arayıp telefon numaramı bırakmıştım ama eline geçmedi galiba.)

Sevgili Muhammed,

Selam,ben Gökhan.İkinci mektubumla karşındayım.İlk mektubumun yanıtı için çok teşekkür ediyor ve soruşarıma geçiyorum.

1-Biliyorum çok saçma bir soru ama merak ettim.FRP, FeRePe diye mi yoksa Ef Ar Pi diyemi okursun?

2-Şimdi gelelim birtürlü giremediğim ama mektubumun ana konusu olan masaüstü FRP sine: a-Öncelikle oyunu yöneten bir tane DM var dedin ve bütün olayları o anlatıyormus ama bence kafadan istediği gibi söylemesine imkan yok(en azından olmamalı).Yoksa durup dururken "önünde bir çukur belirdi ve sende düşüp öldün" veya "arkanda bir canavar belirdı ve sen goremeden leşini çıkarttı" diyebilir veya karşısındaki ile oynar,daire çizdirir,çıkmaza sokar,dalga geçer,istediği sadistliği yapar ve böylece oyunun da hiç zevki kalmaz.Bu işin bir sınırı olmalı ama nasıl? Acaba bunun kitapları var da kitaptan okuyarak mı yapılıyor?

b-Oyunu oynarken kağıt,kalem ve zar kullanıyormusunuz?

c-Grupla bir başladıkmı 7-8 saat oynarız demiştin.Peki bu sürede oyun bitmezse oyunu nasıl save ediyorsunuz?

d-Bu masaüstü FRP'sı çok hoşuma gitti.Birkaç arkadaşınla hayalinde canlandırdığın,kuralları olan bir macera yaşamak ilginç olsa gerek.

e-Birde senden Beholderlar'ın özelliklerini yazmanı isteyeceğim.

3-Uzay ve Astronomi...Gerçekten çok ilginç bir konu.Benimde fazlasıyla ilgi alanıma giriyor.En sevdiğin uzay filmi ne?

4-Bu arada "Nierdre" ne demek?

Şimdilik bu kadar.4 gözle yanıtını bekliyorum.FRP dünyanda sonsuz başarılar wızard dabiri...

Gökhan Habiboğlu

NİERDRE: Aramıza tekrar hoşgeldin Gökhan. Nerdesin bakayım sen bunca zamandır?Büyük bir ihtimalle sınavların vardı.Bugün yeni mektubun geldi.Bunu sen zaten biliyorsun çünkü seni aradım.Tekrar söylüyorum,fotokopiler veya hertürlü soruların için beni istediğin zaman arayabilirsin.

1-İlginç bir soru.Türkiyede normalde buna Fe Re Pe diyoruz ama yurtdışına gittiğin zaman Fe Re Pe dersen yüzüne aval aval bakarlar.Ef Ar Pi desende anlamazlar.O yüzden AD&D demen gerekir.

2-Masaüstü oyunu ile ilgili o kadar çok soru sormuşsun ki hangisini cevaplayacağımı bilmiyorum. Kalem,kağıt,zar ve daha nicelerini oyunda kullanıyoruz.Ben en iyisi sana bir cevap yazmayayım da seni daha önceden de dediğim gibi bir buluşmaya çağırayım.Gökhancığım...Sen en iyisi Aralığın 2,3,9,10,16,17 ve 24 tarihlerinden birini seç ve bana haber ver.Bende seni o günkü buluşmaya getiririm ve böylece cevapları sayfalarca sürebilecek olan sorularının hepsinin cevaplarını yarım saatde bulursun.

Sen istersinde ben sana Beholderlar'ın özelliklerini vermezmiyim.

Beholder:Diet:Omnivore,İntelligence:15-16,Alignment:Lawful Evil,AC:0 (vücut),2 (orta göz),7 (küçük göz),Movement:3 (flying),HP:45-75,Thaco:Hp 45-49 ise 11,50-59 ise 9,60-69 ise 7ve 70+ ise 5 dir.Attack Number (AT):1,Damage:2d4,Size:4-6 feet çap,Experience Value:14.000.

Beholderlar'ın ortada bir adet büyük gözleri ve

tepelerde de toplam 10 adet küçük gözleri vardır.Bu ortadaki büyük göz önünde 90 derecelik açı içinde herşeyi bir "Anti-Magic Ray" ile kaplar.Bu ışın içinde kalan büyüler ve büyülü şeyler işe yaramazlar.Tepedeki gözlerin fonksiyonu ise daha öldürücü.On tane gözün herbiri ayrı bir büyü ile saldırıyor.Bunlar 1-Charm Person,2-Charm Monster,3-Sleep,4-Telekinesis,5-Flesh To Stone,6-Disintegrate,7-Fear,8-Slow,9-Cause Serious Wounds ve 10-Death ray.
Beholder bu güçlerinin hepsini aynı anda kullanamıyor.Bilgisayarda vur kaç taktiği ile kolayca öldürebileceğin bu yaratıkla masaüstünde initiativ'i kaybetmiş bir şekilde karşılaşırsan Mystra sana yardım etsin.
3- Evet Astronomiyi bende çok severim.Sevmesem zaten bu bölümde olmazdım.Aralık başına kadar vizelerim var,bana şans dile.En sevdiğim uzay filmi ise "Star Wars" serileri.Onların üstüne film tanımam.Dizi olarakta "Star Trek" ve "Deep Space Nine" 'ı çok severim.
4-??????????????????????????????

Merhaba Muhammed,

Derginizi başından beri takıp ediyorum (Teşekkür ederiz) ve çok başarılı buluyorum.FRP köşesinin açılması beni çok sevindirdi.Ben tam anlamıyla bir masaüstü tutkunuyumdur.(Bu arada Evrim ve Hasan'ı tanıyormusun?Onlarla birkaç kez masaüstü oynamıştık.)

Ben masaüstü FRPsi'ni çok severim.Herhangi bir kitaba ihtiyacınız olursa bana yazabilirsiniz.Benim birkac sorum var.
1-Dragonlance ve Ravenloft romanlarının birkaç tanesini okudum.Hoşuma gitti fakat çok pahalı.Remzi kitabevinde yaklaşık 13 pound'a satılıyor.Bunları ucuza nereden bulabilirim?
2-Menzoberranzan nasıl bir oyun?Doom tipi bir oyunmu?
3-Geçenlerde FRP yarışması vardı.Acaba derginizin böyle birşey organize etmesi mümkün mü?
4-İstanbul da TSR ve Games Workshop bayileri görmek istiyoruz.
5-Darksun 3 çıkacakmı?.Mac bu konuda birşeyler söylemişti ama sen kesin bir cevap verebilirmisin?
6-SSI artık TSR ile birlikte AD&D kurallarıyla FRP çıkarmayacakmı?(Cümleye bak)

Sorularıma cevap verdiğin için teşekkür ederim.Mektuplarım bitmeyecek.
Cenk Miroğlu,The Mage

NİERDRE: Selam Cenk!.Masaüstü FRPsi ile ilgilenen birinden daha mektup almak güzel birşey.Lakabından da belli olduğu gibi senin de favori sınıfın Wizardlar sanırım.Güzel!.
Evrim ve Hasan'ı tanırım ve ikisinide çok severim.İkiside benim 2.Darksun grubumda ,yaklaşık 5 ay sonra biticek olan "Dragon's Crown" oyununu oynuyorlar.Evimin 12.seviye bır druidi var.Namı diğer "Defıler Slayer" olan Evrim aynı zamanda cart curt yaptığı onar onbeşer heallarla da oyuna ağırlığını koymuştur.Hasanın da 9/10 bir Fighter/Bardı vardı sanırım.O da 19 strengthli ve attığı zehirli iğnelerle her round 2-3 adam indiren çok güzel (??) bir Half-elf.
Teklifin için teşekkür ederim.Şu an en çok ihtiyacım olan şey bir Forgotten Realms modülü olan "Tantras " ve bir accessory olan "Magister".Bunlar sende varsa lütfen haber ver.Şimdi gelelim sorularına.
1-Bu romanlar aslında ucuzlar.Amerika da tanesi 4.95 dolar ve İngilterede de 4.99 pound.Bunları kendin istersen posta parası ve Topkapı posta merkezinde vereceğin vergi ile kitaplar en fazla 10 dolar veya 8 pounda gelirler.Sen en iyisi bunları TSRden iste.Eğer nasıl sipariş vereceğini bilemiyorsan bana söyle, sana zevkle yardımcı olurum.
2-Menzoberranzan'ı hala oynamadım ama oyuna güzel diyen var kötü diyen de var.Oyun Doom tarzında görünüyor ama bu opsiyonu kapatıp oyunu kare kare ilerleyerekte oynayabiliyormuşsun.
3-Haziran ayında bazı arkadaşlarım Dragonlance dünyasında geçen bir FRP turnuvası düzenlemişlerdi,bu doğru.İstanbul da kaç tane FRPci olduğunu bilmeden böyle birşeye kalkıştıkları için onlarla gurur duyuyorum.(Sercan,Başar,Evrim,Alper ve Hasan...Sizle gurur duyuyor olmam sizi oyunda öldürmeyeceğim anlamına gelmiyor...)
Böyle bir turnuva düzenlemek gerçekten zor çünkü masaüstü FRPsi oynayan insanların sayısı

bayağı az.Ben şahsen ayda 3-4 mektuptan fazla almıyorum. Ne zamanki bayağı kalabalık bir kitle oluştururuz, ancak o zaman böyle bir turnuva sözkonusu olabilir.
4-İstanbul da hepimiz TSR ve games Workshop bayisi görmek istiyoruz ama birde şöyle düşün.En ucuz bir oyun malzemesi 10 dolardan veya 20 dolardan başlıyor.Bir bayi olduğu için posta parası olmasa bile Türkiyede oyundan alınan vergiden dolayı bunların fiyatları normalden pahalı olacaktır.Bir düşün.Kaçkişi gidipte ufacık bir kitap için 1 milyon verebilir.Birde boxed set falan aldığını düşünürsen postayla istemenin daha karlı olduğunu görürsün.
5-Darksun 3 kesin çıkıcakmı bilmiyorum ama Darksun 2'nin maksimum oyun bitirme seviyesi 15 olduğu için bence çıkıcak.Oyunun hazırlıkları başladımı bilmiyorum ama elime somut bir bilgi geçerse gelecek aylarda haber veririm.
6-SSI hala TSR ile AD&D kurallarına göre oyun çıkartıyor.En son çıkan Darksunlar bunun örneği.Sadece Darksunlar biraz daha güzel Role Playing öğesi içeriyor.Bilmem cevap verebildim mi.

Merhaba Muhammed,
Bendeniz Serdar "King Of Mystery".Köşeni çok beğeniyorum.Seni daha önceden (1993) Amiga dergisinden tanıyorum.(FRP köşesi - Emre Tuncer'in-).Ben gerçek FRPnin masaüstünde olduğuna inanan biriyim.Sana bu konuda birkaç sorum ve köşen ile ilgili birkaç tavsiyem var.
1-Köşende her ay birkaç büyü tanıtırsan sevinirim.Hem köşenin içeriğide genişler.(Söylemeyi unuttum bende bir wizard hayranıyım).
2-Elindeki RP setinin ana oyun kitaplarını fotokopi+posta parasını verirsem gönderebilirmisin? 3-Köşende FRPye ilgi duyanların adresini yayınlayabilirmisin?
4-Bir FRP kulübü (Bilgisayar veya masaüstü) kurulabilirmi?Biraz gayretle olmayacak birşey yoktur.
5-Emre Tuncer'ın başlattığı yerli bir RP sistemi için kolları sıvamanın vakti geldi(de geçiyor).Beraberce ve diğer okuyucularında desteği ile niye olmasın.
6-Masaüstü FRPsine ilgi duyanlara bu sistemin yayıncılarının adresini verebilirsin.Böylece bu olayı bütün Game-Show okuyucuları da öğrenmiş olur.
7-Bilgısayarda en çok hangi tür oyunları seversin?En son hangi oyunu oynadın?
8-Köşene ilk mektubu aslında ben gönderecektim ama işte okul (hişt numara yapma).Bu köşeye bir mektup gelmesi beni bayağı şaşırttı ve bütün gün bunun sebeplerini araştırdım:
a-Belki köşene pek ısınamamışlardır.Bunlar, oyun olarak Doom 2,Stf 2 Turbo ve Mk2 gibi oyunları oynadıkları için ve hayatlarında FRP görmedikleri için.
b-Ya da benim gibi üşendikleri ıçin.Eminim çoğu insana kalkıp mektup yazmak zor gelir.
Serdar "The Master Of Fighting"
NİERDRE: Resim için sağol. Ankaradan ilk mektubumu da senden almış oluyorum böylece.Evet,Emre bana yardımcı olmak için adımı,adresimi dergide basmıştı.Tabi arayan kimse çıkmamıştı.Nedenini bilmiyorum.Emre de şu an Amerikada.Ne zaman gelicek bilmiyorum.
Wizard hayranı olman güzel birşey ama adında niye "Mater Of Fighting" lafı var.Yoksa Multi veya Dual class Fighter/Mage falanmısın?Herneyse:
1-Bu aralar zaten EOB3'ün büyülerinden bahsediyorum.Wizard büyülerinin hepsini bitirdikten sonra oyundaki Priest büyülerine geçmeyi düşünüyorum.Eğer özel olarak merak ettiğin büyüler varsa bana göndermen yeterli.
2-Hangilerini istediğini söylemen yeterli,sana gönderirim ama sen bu kitapları Ankarada bulamadığına eminmisin? En azından ODTÜ FRP kulübünü bir yokla.Yine olmazsa ben sana gönderirim.
3-Yerim oldukça yayınlamayı düşünüyorum.
4-FRP kulübü kurmak o kadar da kolay değil.Herkes kuralım diyor fakat bu hep sözde kalıyor.Benim FRP kulübü olarak bildiğim birtek ODTÜ VE İTÜ FRP kulüpleri var.Ben kendim şu an İstanbul Üniversitesinde bir FRP kulübü kurmaya çalışıyorum.Bizim kendi aramızda böyle birşey yapmamız için bayağı bir emek sarf etmemiz lazım.Aynı şeyi isteyen mektuplar almaya başlarsam (İnşallah gelicek yüzyıl içinde olur) birşeyler yapabiliriz.
5-Yerli bir Role Playing için paçaları sıvamadan önce Türkiyede FRP oynayan insanların sayısını artırmalıyız.Şu an bu hayalden bile öte.
6-TSR dan katalok isteyenler şu adrese yazabilirler:Mail Order Hobby Shop,251 Sheridan Springs Road,Lake Geneva,WI 53147,USA.
7-Bilgisayarda en çok FRP başta olmak üzere Strateji ve Adventure severim.En son oynadığım oyunlar ise Darksun 2,Reunion,Simon 2 ve hala oynadığım Master Of Magıc.
8-Ben şu ana kadar toplam 9 mektup aldım.Belkide bunun sebebi insanların sadece takıldıkları zaman yazmaları gerektiği mantığı içinde olmalarıdır.Zamanla bana yazılan mektupların çoğalacağına inanıyorum.Ancak böylece birleşip kulüp falan kurabiliriz.
Mektuplarda bittiğine göre EOB3 büyülerine dönebiliriz.
Ay!Birden büyücü kanım azdı.Ben en iyisi gidip etrafa biraz Meteor Swarm atıpda geleyim.Till Daggers Part!

Muhammed "NİERDRE" Dabiri
Adres:İskele Yolu Sokak,
Somuncu Apt.No:14/6
81070,Suadiye/İSTANBUL

YILIN SON FIRSATLARI

TRACKBALL MOUSELU
KLAVYE 29 $

4MB RAM 123$

DESTEK
TAMİR
SERVİS
HİZMETLERİ

ORİJİNAL CD ROM ÜNİTELERİ

DX4 100 INTEL CPU 89 $

27 $

MULTI MEDYA KIT
159$
2 SPEED CDROM
16 BIT SOUND CARD
SPEAKERS
MICROPHONE

SUN466DC	486 DX 2-66 CYRIX	CPU	699$
SUN466DI	486 DX 2-66 INTEL	CPU	799$
SUN475DI	486 DX 2-75 INTEL	CPU	849$
SUN4100	486 DX 4-100 AMD	CPU	879$
SUN4100I	486 DX 4-100 INTEL	CPU	949$
SUN575PI	PENTIUM 75 INTEL	CPU	1199$
SUN590PI	PENTIUM 90 INTEL	CPU	1299$
SUN5100PI	PENTIUM 100 INTEL	CPU	1449$
SUN5120PI	PENTIUM 120 INTEL	CPU	1549$
SUN5133PI	PENTIUM 133 INTEL	CPU	1749$

ADRESİMİZ...
VALİKONAĞI CD. NO:109/38
KONAK ÇRŞ. NİŞANTAŞ - İSTANBUL

TELEFONLARIMI
0-212-230 49
232 00
FAX... 232 01 4

ENGİN Abla

Bilmem size de olur mu ? Hani aksilikler insanın peşini bir türlü bırakmaz. Tam herşeyi yoluna koydum derken başka birşey çıkıp o ana kadar yaptıklarınızı da mahveder.Bir ses duyar gibi olursunuz, 'Kendini on yerinden yırtsan da sana rahat huzur yok' der sanki. 'Abi kurtuldum şu lanet olası hastalıktan sağlık gibisi var mı?' derken başına geleceklerden tabii ki haberin yoktur. Ev tutarsın, bi boyayayım dersin. Fırçayı sürerken duvarlar yıkılır, bir duvar da koca boya biter, üstelik istediğin rengi asla tutturamazsın. Tam işin bitince yıllardır kesilmeyen sular kesilir, boyalı boyalı yatarsın. Cep telefonu alırsın, elalemin pili 30 saat gider, seninkisi alo deyince biter. Can dostun, derginin neşe kaynağı Özgür, alır başını gider (O şimdi asker). Yazını zamanında yetiştiremedin diye fırça yersin. Cüzdanını kaybedersin, kimliğin de gider. Yenisini alayım dersin, alamazsın. Gece çıkıp eğleneyim, stres atayım dersin kimliğin yok, çıkamazsın. Bari TV seyredeyim dersin, aaa... televizyon bozuk, seyredemezsin. Bütün bunlar yetmezmiş gibi gününün büyük bir bölümünü Not Enough Serkan ile beraber geçirmek zorunda kalırsın. Bilmem size de olur mu ama bana sık sık olur.

Yaa dostlar, işte böyle. Bir de mektuplarınız olmasa herhalde MAC'in geçen ayki tavsiyesine bile uyabilirdim ama dergiye geldiğimde moralim yerine geldi. Mektuplarınızı büyük bir zevkle okudum. Sorunlarınızın çözümlerini buldum, sıkı durun, şimdi de yazıyorum...

Efendiiim, dergimizin bilinen tek bayan okuyucusu İpek Atam'ın bir kaç sorunu var. Öncelikle 'Day Of The Tentacle' gibi zevkli ve eğlenceli bir oyun tavsiye etmemi istemiş. Bu işler her ne kadar MAC denen zalimin işleri de olsa, nacizane bendeniz size bir kaç tavsiyede bulunmaya çalışıyiim. Örneğin, 'Monkey Island 2', 'Sam & Max' ve 'Gabriel Night' bu türün klasiklerindendir.

Bir de 'Action Soccer'ın sende çalışmadığından bahsetmişsin. Ben, bizim elimizdeki versiyonu denedim. Herhangi bir sorun çıkartmıyor. İstersen bizden temin edebilirsin.

Şimdi de diğer mektuplar...

Sevgideğer Engin Abla,

Adım Ural. 17 yaşındayım ve Bursa'dan yazıyorum. Deneyimleriniz, bilginiz ve tecrübenize güvenerek size bir kaç sorum olacak.

1- Ben bir-iki ay içerisinde bir 'Home Pack 4X' alacaktım. Ancak geçen gün 6X CD-ROM'lu bir pakete rastladım. Aradaki fiyat farkı da önemsiz. Sizce hangisini alayım?

2- Duyduğum kadarıyla 486 DX4-100 ile Pentium-75 aynı hızda çalışıyormuş. Fakat 6X CD-ROM'lar gerçek performansını bir Pentium ile veriyormuş. Acaba 6X CD-ROM'dan 486 DX4-100 ile tam performans alabilir miyim?

3- 486'lar için PCI ana kartlar var mı? 486 DX4-100 için PCI mı, VESA mı alınmalı?

Teşekkürler eder, yayın hayatınızda başarılar dilerim.

Minik kuşum Ural,

Öncelikle sevgili ve saygıdeğer hitaplarından yarattığın sevgideğer miksi için sana ekstra tebrikler. Ama ne demek olduğunu tam olarak anlayamadım. Bir dahaki mektubunda bunun tam açılmını da göndermeni rica ediyorum. Gelelim cevaplara...

1- Eğer aradaki fiyat farkı senin için önemsizse kesinlikle 6X CD-ROM, AWE 32 Ses kartını tavsiye ederim.

2- Bunu kimden duyduysan seni kandırmış, çünkü P75, DX4-100'den -programına göre- %50-90 daha hızlı çalışıyor. Ayrıca 6X CD-ROM'dan tam performans almak istiyorsan SCSI arabirim kullanan bir CD-ROM drive almalısın.

3- 486'lar için PCI ana kartlar var. Fakat 486 CPU'nun mimarisi max. VESA (32-bit) arabirimi destekleyebildiği için PCI kartlardan ancak VESA

performansı alabilirsin. PCI mı, VESA mı sorusuna gelince, eğer PCI kart alırsan bilgisayarını Pentium'a upgrade ederken kartlarını değiştirmek zorunda kalmazsın.
Posta kutusunu karıştırken geçen ayki tek mektubu gönderen Serdar'ın yeni mektubunu gördüm, açtım, okudum.
Serdar, mektubunu yayınladığım için teşekkür etmiş. Bişiii diil (zaten tek mektubu sen yazmışken başka şansım da yoktu).
Ve daha ikinci mektubunda Engin Ablasına muhalefete başlamış. Win '95, DX2-66'da çok yavaşmış ve 'Aaaah Amiga ah' demiş. Yavrum hız problemin varsa alacaksın bir P-120, 16 Mb Ram, kurtulacaksın bu dertten (A500 ile A4000 arasındaki hız farkını ve multitasking dahil herşeyin A4000'de defalarca hızlı olduğunu inkar edemezsin herhalde).
Serdarcığım eğer bilgisayarın 'EMS' diye yalvarıyorsa QEMM 386 ile uğraşma Çünkü Memmaker (Dos 6.0 ve üstü için) kullanılması inanılmaz kolay bir program...
İşte cins bir mektup...
Efe "Turtle" Mumoğlu... Yavrum, sen genç bir bayana böyle uygunsuz tekliflerle dolu bir mektup yazmaya utanmıyor musun? Utanmıyorsan, niye utanmıyorsun? Utanıyorsan niye yazıyorsun? Yoksa ne mi?... Dokuz sayfa mektupta yemek tariflerinden anlamsız logo çiziktirilerine dek herbişiiy vardı. Hele o 'Dune 2, Warcraft'dan iyidir' kelime topluluğunu her paragrafın başına, ortasına, sonuna, kısacası herbiyere yazman beni hiç sinirlendirmedi. Yalnızca gerçeklerden haberdar olmadığın için sana acıdım, çünkü WARCRAFT, Dune 2'den çok daha iyi bir oyun. Bu arada bir kamuoyu yoklaması yapmanın vakti geldi kanaatindeyim. Lütfen bu oyunları oynayan varsa, bana mektup yazdığı zaman kendi fikirlerini iletsin, ortak bir karara varalım.
Mektuplar yine bitti. Sıra sizlere geçen aydan söz verdiğim röportaja geldi (Geçen ayki Engin Abla'yı okumayanlar için not: Timur ile, halay çekmenin incelikleri konusunda bir röportaj yapma sözü vermiştim). Zaten Timur da sabırsızlanmaya başlamıştı. Tamam Timurcuğum, geliyorum. Kolay değil tabii. Dünyanın en çok okunan köşesine konuk olacaksın. Biraz heyecanlanman gayet doğal, ama şu titremeyi lütfen bırak... Hah, şöyle...
Engin Abla- Nedir bu halay?
Timur- Elektrinkler kesikti, çalışamadım hörtmenim... Pardon, soruyu baştan alabilir miyim?
E.A.- Halay nasıl bişiiydir yani?
T.- Halay, günümüzde, folklor kimliğinden çıkıp, Türk halkının sevinçli günlerinde elele tutuşup, kolkola girip icra ettikleri bir etkinlik olagelmiştir.
E.A.- Nasıl çekilir bu halay?
T.- Bakın işte, şööyle... Hah, ayaklar da böyle... Bir de ele mendil.... Hobareyyyyy...
E.A.- Aa, ne kadar kolaymış... Hımm, çok da

zevkli... Neyse, konudan uzaklaşmayalım. Nerelerde çekilir bu halay?
T.- Her koşulda, her yerde.
E.A.- Yani, özel bir yeri ve zamanı yok mu?
T.- Aslında var...
E.A.- Peki ne zaman ve nerelerde?
T.- Genelde sabaha karşı 4 gibi. Kemancı'nın kapısında...
E.A.- Aaa... Peki zor olmuyor mu? Yani halay çekecek adam bulmak falan...
T.- Yok be abla. Yoldan geçenleri çevirip 'Haydi halay çekiyoruz. Hopaaa...' diyorum.
E.A.- Hımm, enteresan.
T.- Evet, enteresan ve bir o kadar da egzantrik.
E.A.- Neyse, biraz da şu gözünün altındaki morluktan bahsetsek...
T.- Hayır, hayır kimse vurmadı bana....
E.A.- Tamam Timurcuğum, inanıyoruz sana.
T.- Hayır, halay çekmek için zorla koluna girmek istediğim adam vurmadı gözüme, merdivenden düştüm, sabuna bastım.
E.A.- Dur vallaaa inandık.
T.- Hayır, hayır, hayııııır.....
Aaaaa.. Gitti, röportaj da burada bitti.
Bir bakalım. Mektuplar tamam, "Turtle" Efe'ye ağzının payını verdik, içimizi döktük, Timur'u kaçırdık. Herşey tamam o zaman. Ocak sayısında (süpriz yılbaşı hediyeleri var) görüşmek üzere baaaaayy.....

ÖZEL TEŞEKKÜR: Yazımı yazmama yardımlarından dolayı Ahometo'ya, MAC'ı ve O'nun lanetini benden uzak tuttuğu için Wolfy'e (şirin bir köpektir), yazımı yazarken dergiye uğramayan hatta telefonbile etmeyip mutlu olmamı sağlatan Not Enough Serkan'a (Allahım bu günleri de mi görecektim?..), Ferhan Şensoy'a (neden teşekkür ettiğimi bilmiyorum ama kimse bu konuda baskı yapmadı) çok teşekkür ederim.

ENGİN "THE GÜZEL" ABLA
(Modaya da uyarım)

CHEATS

Prince of Persia 2

Oyunun bazı versiyonlarını PRINCE MAKINIT veya YIPPEYYAHOO yazarak başlatabilirsiniz.

NE ZAMAN NASIL NEYE YARAR? Oyun sırasında:

K'ya basın Kavga ettiğiniz düşmanı öldürür. R'ye basın Revitalise yapar.

SHIFT'i basılı tutarken I'ya basın Ekranı ters çevirir. SHIFT'i basılı tutarken B'ye basın. Animasyon dışı objeleri karaltır. SHIFT'i basılı tutarken T'ye basın. Health verir.

SHIFT'i basılı tutarken W'ye basın. Float down olur. SHIFT'i basılı tutarken N'ye basın. Level atlarsınız. "+"'ya basın. Zamanı arttırır. "-"'ye basın. Zamanı azaltır.

MORTAL COMBAT 3

Aşağıdaki tüyolar oyunu sabit diskinizde "C:\MK3" adlı dizine kaydettiğiniz varsayılarak verilmiştir. Oyunu başlatmak için MK3 yerine aşağıdaki komutları yazınız.

C:\MK3\MK3 0666.SMOKE'U OYNAYABİLİRSİNİZ.
C:\MK3\MK3 603015.AĞIR ÇEKİM.
C:\MK3\MK3 8000.TURBO MOD.
C:\MK3\MK3 8888.KARAKTERLERİ GENİŞLETİR.
C:\MK3\MK3 1111.KARAKTERLERİ İNCELTİR
C:\MK3\MK3 12345.KARAKTERLERİ UZATIR.
C:\MK3\MK3 54321.KARAKTERLERİ KISALTIR.
C:\MK3\MK3 4862222.BLOK ENERJİNİZİN ÇOĞUNU ALIR
C:\MK3\MK3 1995.KARAKTERLERİ GÖRÜNMEZ YAPAR.
C:\MK3\MK3 9966.KARAKTERLERİ TERSİNE DÖNDÜRÜR.

LM3D

LM3D.EXE dosyasını HEX editörü içeren bir programla açın ve aşağıda yanında ARAYIN yazan satırları DEĞİŞTİRİN yazan satırlara dönüştürün.

SINIRSIZ ZAMAN
ARAYIN..... FE 0E 4E 20 79 11
DEĞİŞTİRİN.....90 90 90 90 — —
ARAYIN..... C7 06 4E 20 00 00
DEĞİŞTİRİN..... — — — — 01 —

SINIRSIZ ARAÇ, GEREÇ
ARAYIN..... FE 4F 01 60 B0 11
DEĞİŞTİRİN..... 90 90 90 — — —

PITFALL'95

MEOW MEOWLIKE MEOW MAN
9 HAK VERİR

EAT MORE BRAN
9 DEVAM HAKKI VERİR

LETS DO THE TIME WARP
ATARİ 2600 SEÇENEĞİ ÇIKARTIR.

FRAMERATE
FRAMERATE'E OLANAK TANIR

HATMAN
HARRY THE ENEMIES'İ VE ARKA PLANLARI KÜÇÜLTÜR.

ARCTIK MOVIES

Level Kodları

1. Görev/2. Kısım - 88368
2.Görev - 28018

FX FIGHTER

Sizlere her ne kadar Game-Show'da yayınlandıysada eksik kısımları tamamlanmış olarak FX FIGHTER'ın hareketlerini tekrar veriyoruz.
A: Aşağı Y: Yukarı G: Geri İ: İleri Z: Zıplama P: Yumruk K: Tekme
A,Y: Aşağıya basın bırakın sonra yukarıya basın.
A+Y: Aşağıyı basılı tutarken Yukarıya basın.

ASHRAF:
Çekiç Vuruşu: A+P
İtmek: İ,A,İ+P
Trans: Y+P
Combo I: F,B,P
Combo II :U + K, D + P,K
Ateş topu:B, F + P
Yumruk:F, D + P
Tekme: F, B + K
Döner Tekme: Yukarıya bir kere basın sonra da tekmeye.
Aparkat Geriye bir kere basın sonra da yumruğa.

CYBEN 30
ŞOK: İLERİ + P
TRANS: U + P
TORPİDO: GERİ, İLERİ + P
TEKME: İLERİ, GERİ + K
KOŞARAK YUMRUK: İLERİ, İLERİ + P
DÖNER TEKME: İLERİ, İLERİ + K
KOL HAREKETİ: D + P

"Jake"
ÇEKİÇ: D + P
COMBO: İLERİ,GERİ,P
TRANS: U,P
DÖNER APARKAT: GERİ,İLERİ,P
KAFA ATMA: İLERİ, İLERİ + P
APARKAT: GERİ, İLERİ + P
SÜPÜRME: İLERİ, D + K
SÜPÜRME 2: GERİ, D + K
DÖNER TEKME : GERİ + K
VÜCUT VURUŞU : İLERİ/D, P
DÖNDÜRME : İLERİ/D+P
SÜPER COMBO : İLERİ+P, D+K
SÜPER 4 VURUŞ COMBO: İLERİ+P, GERİ+P, İLERİ/D+P
YAKALAMA : İLERİ/U, İLERİ/D+P (YAKIN)
TRANS& APARKAT: GERİ/D+P, GERİ+P
UZUN YUMRUK: İLERİ/U+P
HAVADA TEKME: U + K
OMUZ ŞARJI: İLERİ + P

DEVAM EDECEK, (Belki...)

BigBEN

Etkilenmemek mümkün mü insanlardan? Bence hayır, herkes bir şekilde birisinden etkilenir. Olayın buraya kadar ki kısmında bir sorun yok, problem olan kısım etkilenen insanın bu etkileşimi kabul etmeyişidir. Ayıp mıdır, günah mıdır bilinmez fakat biraz onur kırıcı gelir insanlara. Biz gençlerin her boktan onuru kırıldığını düşünürsek böyle bir olaydan kırılmaması herhalde komik olurdu. (Bu arada insanın evinde yazması da bir başka oluyor yaa.)

Farzı mahal birisinden etkilendik ve dedik ki abi bende yapacam, bende artık öyle konuşucam... İyi güzel konuş fakat bir olayın orjinali var iken taklidine insanlar neden para versinler. Fiyatı ucuz tutmak da bir işe yaramaz çünkü bu tip olaylarda paranın gücü sıfırdır. Kazanılan şey toplum içinde prestij ve saygıdır. O zaman ne yapacağız. Hiç kimseden etkilemeyecek miyiz? Tabi ki etkileneceğiz fakat akıllı insanlar gibi davranarak bunu hiç kimseye çaktırmayacağız hatta olayın orjinalinin bizden çıktığını insanlara inandıracağız. Sizlere daha başka önerilerimde olabilir. Bunlar:*** Çok az kişinin okuduğu kitapları okuyun ve lütfen onlardan etkilenin. Böylece çok az kişi sizi taklitçilikle suçlayabilir. *** Zor kaldığınız da "Ben bu lafı 3 yıl önce etmiştim..." gibi kendinizi kurtarıcı sözler sarf edin.

Aslında bir gerçek var : İnsan kendisi olmadan, kendini o olayda hissetmeden ne yaparsa yapsın basit ve ucuz bir taklitten öteye geçemez. Aynı şu aptal köşe gibi. Artık bazı şeyleri kabul ediyorum. Fakat benim hep bir köşem olsun istemiştim. Anneee, ühhühüüü.....

"bigben".....TİMUR

ps: bu köşenin hala bir kimliğinin olmaması ben hariç hiç kimseyi germediğine eminim belki biraz Emin'i. Fakat olaya el koyacağım. Yakın bir zamanda bir gün kalkacağım ve o haftayı olaylara el koyma haftası olarak ilan edeceğim. Kilolarıma, ilişkime,iş hayatıma, askerlik sorunuma, printerıma ve özellikle bu köşeye el koyacağım... İşte bütün herşeyimi size açtım. Ben Mac gibi yapamam, neysem oyum zaten o yüzden sırf o yüzden bir yere gelemiyeceğim fakat beni sevenler ise tam sevecek bir camı sever gibi. Bana baktılar mı içimde görecekler. O ne be!!!

YOLUN sonu

TERS ADAM

Konuşacam,konuşmam lazım, çünkü benden başka bu konuda laf söylemeye niyetli adam görünmüyor ortalarda. Herkes düşmüş parrra derdine, nasıl yapsam CD-ROM satsam, ne taklalar atsam da CD kopyalayıp köşe olsam diye debelenip duruyorlar. İyi kardeşim, güzel kardeşim, Allah daha çok versin de bu kopyalayıp ya da gavur ellerden ithal ettiğiniz oyunlar arasında bir dane, Allah için bir dane dişe dokunacak oyun var mı? Taaaa zamanında 64 kral iken, pireler berber iken oyunlar kasetten yüklerdin, on saat sürerdi ama oyunun bazısı da sadece diskette olurdu. Eller öpülür, paralar denkleştirilirdi bir tane 1541 drive alınırdı, disket oyunları oynanabilsin diye. Ama en azından değerdi. Biz bu kadar parayı ekrandaki karakter kötü bir seslendirmeyle konuşsun diye mi verdik, yoksa level geçince 30 saniye render animasyon seyredelim diye mi verdik? Yarış yaptınız, Indycar'dan iyi mi, strateji yaptınız Civilization'ın bileğini bükebilir mi? Vatandaşın bu kadar parasını aldınız şimdi hakkını verme zamanıdır, CD, MiDi anlamam, adam gibi oyun yapın, şöyle 600 megabaytı 6 dakikada biten oyunlardan vazgeçin. CD'leri öyle aktör eskilerinin boy boy digitize resimleriyle dolduracağınıza oynaması zevkli, oyun süresi uzun oyun yapın, kızıyorum. Tersiye, kıız Tersiye tansiyon ilacımı getir yine çok sinirlendim....

TERSO

TAM ZAMANI GELİYOR, PAMUK ELLER CEBE
YILBAŞI HEDİYELERİ...

EMİNe, Bir '96 Astra, ya da mesela bir CD Writer? Paranız yetmezse bari cep telefonu faturasını ödeyin.

MACbule, Ram da ram da da ram (16 MB), ya da bir Pentiş. Ya da annesi için uçak bileti.

ENGİNar ABLA, Max Factor Stretch Mascara, artık eye-liner sürmek zorunda kalmasın. Ya da mum ışığında bir yemek. İyi gününe gelirseniz belki şans size güler!

SERinKAN , Nakit tercih eder. Verin gitsin altılıda kaybetsin. Ya da zavallıya bir 486 alın, NOT Enough'ı yazmaktan kurtulsun.

ALİ ÇOLAK, Bir adet çay demleme makinası, ya da evine kadar metro tüneli (adam Kartal'da oturuyor).

HİÇ MERAK ETTİNİZ Mİ?

1) Serkan'ın edebiyat eğitimi alıp almadığını?.

2) Trabzon-Fener maçı sonrası Game-Show'un çıkıp çıkmayacağını? (Çok kan akacak gibi geliyor bana).

3) Serkan'ın edebiyat hocasının niye intihar ettiğini...

4) Engin Abla'nın ipeksi ten dokusunu ve yuvarlak hatlarını nasıl koruduğunu?

5) Böyle güzel bir derginin niye milyonlarca satmadığını? (5.madde şahsi problemler için reserve).

U.S.A. TOP 10

1) JAGGED ALLIENCE
2) NEED FOR SPEED
3) US MARINE FIGHTERS
4) PHANTASMAGORIA
5) PANZER GENERAL
6) US NAVY FIGHTERS
7) BIO FORGE
8) DARKER
9) CREATURE SHOCK
10) ARENA

TÜRKİYE TOP 10

1) MORTAL COMBAT III
2) COMMAND&CONQUER
3) MICRO MACHINES II
4) C.A.P.
5) NEED FOR SPEED
6) JAGGED ALLIANCE
7) X-COM
8) RELENTLESS
9) PHANTASMAGORIA
10) SUPER KARTS

bilgisayarınızı aldığınız o mutlu günde,
her konfigurasyonda en hesaplı PC'ler

o güne kadar kaçırdığınız klasikleri aradığınızda,
2000 oyunluk dev oyun arşivi

onlardan sıkılıp en yeni oyunları istediğinizde,
dünyayla aynı anda oyun getirme

upgrade yapmaya karar verdiğinizde,
her keseye uygun opsiyonlar

bir de printer ekleyelim dediğinizde,
bütün yazıcı markaları

ekonomik yan ürünler aradığınızda,
aklınıza gelecek her türlüsüyle

en ufak bir probleminizde,
hardware ve software desteği

kısacası her zaman yanınızdayız...

Kamer Bilgisayar

KÖYİÇİ CAD. ŞAİR LEYLA SOK. MUTLU HAN 16/14 80690 BEŞİKTAŞ

NHL HOCKEY 96
CHAMPIONSHIP MANAGER 2
CAPITALISM
SHADOW OF DARKNESS
STONEKEEP
REBEL ASSAULT 2
WARCRAFT 2
FIFA SOCCER 96
EURO FIGHTER 2000
ACTUA SOCCER
CAESAR 2
SENSIBLE WORLD OF SOCCER
HEXEN

SHOW COMPUTER

Günü gününe
oyun ve programlar
Hardware ve Software
konusunda tam çözüm

aidata

Nişantaşı
Akkavak Caddesi
No: 6/1 Nişantaşı
Tel: 2478061

SHOW COMPUTER

Etiler
Nispetiye Caddesi No: 6
Gümüşsuyu Pasajı Etiler
Tel: 2635388